¡AVALANCHA DE ANÁLISIS!

THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES | DBZ EXTREME BUTODEN | PROJECT ZERO MAIDEN OF BLACK WATER | DISNEY INFINITY 3.0 RISE AGAINST THE EMPIRE

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS



DRAGON BALL LOS JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA

El juego de rol más loco de 3DS

MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

¡Dos Marios mejor que uno!

Nº 279 / 3,50 € / Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00279

Xenoblade Chronicles X
Así será colonizar un nuevo mundo

amiibo Festival: Animal Crossing por fin en Wii U



Mario Tennis Ultra Smash
Golpe ganador en Wii U

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 279



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Gracias a las redes sociales, compartimos nuestras aficiones con personas de todo el mundo a la velocidad de la luz. Y eso es algo genial pero, como todo, tiene su lado menos positivo. Como el "hype", la expectación desmesurada con la que nos retroalimentamos ante cualquier lanzamiento o noticia. Por ejemplo, cada vez que se anunciaba un Nintendo Direct, las redes se llenaban de los sueños de millones de usuarios convencidos de que el mismo día se podían presentar los nuevos Zelda, Metroid y Eternal Darkness. Así, como quien no quiere la cosa. Y lo mismo pasó con el esperado anuncio del primer juego para móviles fruto del acuerdo entre Nintendo y DeNA. Soñamos con Mario, con Zelda, con F-Zero. Al final, Nintendo ha hecho algo más inteligente: crear Miitomo, una red social para Miis gratuita que hará que el Universo Nintendo entre en cientos de millones de smartphones. Y me da a mí que el futuro de sus grandes franquicias va a seguir ligado a 3DS, Wii U y la futura NX, con la presencia en móviles como refuerzo que hará aún más universal a la compañía.



página 18 Reportaje Mario & Luigi Paper Jam Bros. Un cruce entre dos versiones del Universo Mario.



página 26 Reportaje Mario Tennis Ultra Smash. Mario se convierte en un gigante del tenis en Wii U.



página 32 Análisis Zelda Tri Force Heroes El Zelda más original, divertido y loco llega a Nintendo 3DS.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson Matanto y reclutando demonios en Record Breaker.



Gustavo Acero Mi código online de Mario Tennis: 40-0, punto de juego, set y partido.



Luis Galán Mes que sale un DBZ, mes que cae... y encima con propina retro.



Laura Gómez Chibi-Robo se merece fama mundial por ser tan mono.



Samuel González Algunos niveles de SMM son tan difíciles como los de The Lost Levels.

Wii U

Crece la fiebre Disney Infinity

Expectación por las nubes con "El despertar de la Fuerza".



El día de la peli

El **18 de diciembre** se estrena **El Despertar de la Fuerza,** y desde ese momento estará disponible el play set que sigue su argumento, con las figuras de Finn y Rey incluidas.

Los dos **play sets de Star Wars** disponibles para Disney Infinity 3.0 (Twilight of the Republic, incluido en el Starter Pack, y Rise Against the Empire, que se vende por separado), han dejado un buen sabor de boca entre los fans de la saga. Así que no nos extraña que la expectación ante el play set de "Star Wars Episodio VII El Despertar de la Fuerza" sea enorme, sobre todo ahora que ya se han desvelados sus protagonistas: Finn, Ray, Poe Dameron y Kylo Ren. De momento, el contenido del play set es secreto, porque seguirá el argumento de la peli y Disney y LucasFilms quieren que no se desvele hasta que esté en los cines.

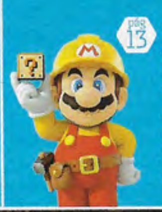
Más contenido

Por otra parte, Disney Infinity 3.0 no ha parado de crecer desde su lanzamiento. Al play set de "Del Revés" se han unido ya dos nuevos Toy Box Expansion Games para la Toy Box 3.0: **Takeover** es una aventura de acción en la que puedes jugar con cualquier figura: Síndrome se ha hecho con la varita de Merlín y debes impedir que la use para dominar el mundo.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 12 **Torneo Pokémon**
Vuelve a haber un campeonato regional Pokémon en España, ¡qué alegría!



pág 13 **Mario Maker**
Te mostramos cinco niveles muy chulos creados por desarrolladores indies.



pág 16 **Conexión con Japón**
Noticias y el juego del mes: 7th Dragon III Code: VFD de SEGA, para Nintendo 3DS.



El play set el Star Wars Episodio VII no estará disponible hasta que la peli llegue a los cines el día 18 de diciembre.

Campos de batalla Marvel es un play set que llegará en 2016 y en el que los héroes de Marvel se enfrentarán en peleas de hasta 4 jugadores.

Ya hay disponibles dos nuevos Toy Box Expansion Games: Takeover (acción) y Speedway (carreras de karts).





STAR WARS ES LA ESTRELLA DE DISNEY INFINITY 3.0, PERO LOS PERSONAJES DE DISNEY Y LOS HÉROES DE MARVEL SIGUEN PRESENTES

Poe Dameron se venderá por separado. De él sabemos que es un piloto de la Resistencia que lucha contra la nueva Primera Orden creada tras el Imperio.

Y **Speedway** es un juego de karts con 9 pistas inspiradas en mundos de Star Wars, Disney y Marvel. Ambos Expansion Games ofrecen multijugador online y offline.

Batallas Marvel

Además, se ha anunciado un nuevo play set para Disney Infinity 3.0 llamado **Campo de Batalla Marvel**, que saldrá en 2016. En él, Loki y Ultrón han unido sus fuerzas para hacer que los héroes Marvel luchen entre ellos y después conquistar el mundo. El play set ofrecerá batallas para hasta cuatro jugadores en escenarios destructibles, y será compatible con todas las figuras de héroes Marvel, incluidas las de Ultrón, Iron Man con la armadura Hulkbuster y la futura figura de Ant-Man.

Nueva generación

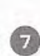
El último tráiler del "El Despetar de la Fuerza" ya nos ha presentado a los protagonistas, que se convertirán en figuras de Disney Infinity. Sabemos sus nombres y algunos (pocos) datos. A Poe Dameron se unen estos tres personajes, dos héroes... y un villano armado con sable láser rojo.

Finn es un Stormtrooper cuya vida cambiará al llegar al planeta Jakku.



Kylo Ren ha jurado seguir el legado de Darth Vader... ¿un nuevo Lord Sith?

Rey es una scavenger del planeta Jakku. ¿Qué tiene que ver con la Fuerza?



ACTUALIDAD

Presente y futuro de Nintendo

La Gran N informa del éxito de amiibo y presenta su primera app para móviles.

Si tienes tu Wii U conectada a Internet, se ha descargado en ella la aplicación de **Netflix**. Este servicio de series y cine a la carta permite disfrutar un mes de su catálogo gratis. Después podrás darte de baja o seguir con precios muy económicos. Una muestra de que Nintendo no para de ofrecer nuevos servicios. Y es que el presente de la compañía es brillante, con **éxitos como amiibo**: 21 millones de productos de esta marca se han vendido ya.

Y el futuro se presenta bien: en una reunión de accionistas presidida por el nuevo presidente de la compañía, **Tatsumi Kimishima**, se reveló el primer producto para smartphones fruto del acuerdo con DeNA: **Miitomo**, una red social en la que crearemos nuestro Mii, responderemos a una serie de preguntas sobre nuestra personalidad, ¡y después tu Mii se relaciona con los de tus amigos! Estará disponible en ocho idiomas y podría llegar en marzo, aunque aún hay que esperar a la confirmación oficial. Además, Nintendo también presentó su nuevo sistema **Nintendo Account**, una cuenta a la que podrás acceder desde ordenadores, móviles, tablets o las consolas de Nintendo. Y desde esta cuenta disfrutarás de **My Nintendo**, el servicio que sustituirá al Club Nintendo y con el que acumularás puntos tanto registrando productos como jugando a juegos. De nuevo, está pendiente de confirmarse la fecha en la que el servicio comenzará en España.



Miitomo será la primera aplicación de desarrollo propio que Nintendo lanzará para smartphones, fruto de su acuerdo con DeNA. Será gratuita con micropagos optativos.

21 millones de productos amiibo (entre cartas y figuras) se han vendido desde que la primera tanta de figuras se lanzó el 28 de noviembre de 2014.

CON EL NUEVO SERVICIO MY NINTENDO, ACUMULAREMOS PUNTOS REGISTRANDO PRODUCTOS Y JUGANDO A NUESTROS JUEGOS





Netflix, la plataforma de series y películas a la carta, está disponible en Wii U. La actual promoción permite probarla un mes gratuitamente.



Wii U

Genei Ibun Roku #FE

El crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem que está desarrollando Atlus llega en diciembre a las tiendas niponas. ¡Y tiene una pinta así de alucinante!

1 Fusión de héroes

Los protas son **jóvenes de Tokio** con el poder de fusionarse con **héroes mitológicos** del universo de Fire Emblem. Su misión es combatir las **invocaciones malignas** que amenazan a la humanidad.

2 Las mazmorras

Se encuentran en **Idolosphere**, un mundo fantástico que da una visión onírica de la sociedad nipona. En él, libraremos **combates por turnos** que mezclarán mecánicas de las dos sagas.

3 Explora Tokio

Será el escenario principal del juego, y podremos **pasear por varias de sus zonas** hablando con otros personajes, comprando en tiendas y disfrutando de un acabado gráfico de primera.

4 Detalles

La serie Megami Tensei de Atlus nació en NES y ordenadores en el 87. Desde entonces han salido decenas de títulos entre la serie principal (rebautizada como Shin Megami Tensei) y varias series paralelas.

La cronología de Fire Emblem es más sencilla. El primero salió para NES en 1990 y desde entonces han sido 15 entregas, todas en consolas de Nintendo porque la serie es obra de Intelligent Systems, estudio propiedad de la Gran N.

Shin Megami Tensei tiene muchos spin-offs, como hemos dicho. Uno es la serie Devil Survivor, de la que este mes analizamos la segunda y última entrega. Salió en DS en 2011 y ahora nos llega para 3DS.

Para volver a disfrutar de un Fire Emblem tampoco falta mucho: en 2016 llegará a 3DS Fire Emblem Fates. Vuelve la mejor estrategia por turnos, esta vez en dos ediciones, cada una protagonizada por uno de dos bandos en conflicto.


FECHA DE LANZAMIENTO 4 DICIEMBRE
Nintendo
PREMIUM PACK ED. LIMITADA
Xenoblade Chronicles X
Also includes ArtBook & Map
Wii U
Incluye Juego, Libro de Arte, Mapa y consola Wii U.
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
www.nintendo.es
Wii U



Albert Bos (izquierda) y Guillermo Castilla (derecha) en el Nacional de España de 2011. Guillermo fue el campeón y Albert el subcampeón de la categoría Máster.



Los mejores Sénior del Nacional de España de 2010: Juan Borreguero, Rubén Puig, Mario Díaz de Cerio y Albert Bañeres.

ACTUALIDAD 3DS

El primer campeonato regional Pokémon será en Madrid

Inaugurará la temporada europea y contará para la clasifición del mundial.

Los entrenadores Pokémon de nuestro país están de enhorabuena porque **el Juego Organizado regresa a España** (después de 3 años de ausencia). El próximo día **6 de diciembre**, desde las 9 de la mañana, se celebrará en Madrid un **Torneo Regional**. Será el primero de varios torneos que tendrán lugar a lo largo de la temporada en diversos puntos de Europa y que permitirán conseguir **Championships Points** con los que clasificarse para **el gran Campeonato Mundial** que se celebrará en San Francisco (California) en verano de 2016. Los jugadores europeos con más puntos al final de la temporada tendrán viaje y alojamiento pagados. Los puntos obtenidos en cada torneo regional dependerán de la posición en la que se finalice y del número de participantes que haya, como podéis ver en la tabla de abajo.

Posición	Championship Points	Participantes mínimos
1	150	0
2	135	0
3-4	120	0
5-8	105	0
9-16	92	32
17-32	56	64
33-64	34	128
65-128	20	256

Rubí Omega/Zafiro Alfa

El sistema de combates utilizado en este torneo será VGC 2015: **combates dobles en Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa:** Pokémon con pentágono, no se pueden usar los Pokémon legendarios fuertes ni repetir objetos ni especies. Se harán rondas suizas al mejor de 3 combates para determinar quiénes son los mejores jugadores según las rondas ganadas. Estos jugadores pasarán a las rondas eliminatorias que darán a conocer quién es el campeón.

El torneo se dividirá en **dos categorías de edad**: la categoría Máster, con los jugadores nacidos antes del 2001, y la categoría Júnior/Sénior, con los nacidos del 2001 en adelante. Para la primera categoría ya están preinscritos los 256 participantes y hay ocupadas bastantes reservas por si alguien falla. A fecha de cierre de la revista, todavía quedan plazas disponibles en la categoría Júnior/Sénior.



Hasta la fecha, en España solo había habido Nacionales. El último fue el de 2012, así que el regional del próximo 6 de diciembre es el retorno del Juego Organizado a España. El cupo de inscripciones Máster ya está cubierto. ¡Aún puedes apuntarte a la Júnior/Sénior!

El coste de la participación en el torneo será de 10 euros por persona y tendrá lugar en **el Paseo de la Florida Nº13** de Madrid, frente a la Estación Príncipe Pío. Es importante realizar la preinscripción a través de la web del torneo, donde también hay información más detallada sobre el mismo.

Web del torneo: *https://www.pokemon.com/es/play-pokemon/eventos-pokemon/15-12-000038/*



Niveles indie en Super Mario Maker

Super Mario Maker no para de recibir niveles, y hoy hemos seleccionado 5 muy especiales: han sido creados por desarrolladores indie que trabajan con Nintendo. ¡El resultado te va a encantar!

Nombre del nivel: EGX
Creadores: Shin'en Multimedia
Código del nivel: 9CE0-0000-005D-C772

Los creadores del esperado FAST Racing NEO de Wii U demuestran la versatilidad del editor de niveles de SMM creando... ¡un shoot'em up! Sube en la Nave Payaso de Bowser y dispara con la Flor de Fuego.

Nombre del nivel: SteamWorld Dig
Creadores: Image & Form
Código del nivel: D847-0000-0068-32CA

Los chicos de Image & Form han llamado a su nivel como su juego más famoso... con razón. Usamos el salto con culetazo en el suelo para destruir bloques de ladrillo y abrirnos camino hacia las profundidades.

Nombre del nivel: Super Shadow Puppetter
Creadores: Sarepta Studio
Código del nivel: AB9A-0000-00C7-4C26

Los creadores de Shadow Puppetter nos traen un nivel que no es difícil de superar, pero lleno de recovecos. Para conocer todos sus secretos, tendrás que explorar bastante.

Nombre del nivel: Wallapalloza
Creadores: 13AM Games
Código del nivel: B231-0000-004B-D3BD

Sin duda, el más difícil de todos los niveles: ve encadenando saltos contra la pared en el momento justo para evitar caer al vacío o tocar las esferas con pinchos. Vas a tener que intentarlo muchas veces, pero cuando lo consigas te sentirás como un maestro de Super Mario.

Nombre del nivel: Typoman
Creadores: Brainseed Factory
Código del nivel: 55F8-0000-0062-577A

Un nivel muy curioso. Los creadores de Typoman se han inspirado en su propio juego para presentarnos pequeños puzles a medida que avanzamos. Si te atascas, prueba a explorar a tu alrededor y usar todos los objetos que encuentres por ahí.

Mario, rey del Salón del Manga de BCN

El fontanero celebró su treinta cumpleaños por todo lo alto.

El **Salón del Manga de Barcelona,** ya el segundo más importante de Europa tras el de París, ha cumplido 21 ediciones. Y qué mejor que celebrar la efeméride junto a otro cumpleañero: **Mario**, que este año celebra los 30 (justo los años que hace del lanzamiento de Super Mario Bros.). Así, el fontanero se convirtió en la gran estrella de esta edición: 1.860 metros cuadrados dedicados prácticamente en exclusiva a Mario, con todo tipo de eventos durante los cuatro días del Salón (del jueves 29 de octubre al domingo 1 de noviembre). El público jugó a **Super Mario Maker,** asistió a una master class de **Enric Álvarez** (Mercury Steam) sobre cómo realizar niveles en el juego, visitaron la exposición "1985-2015: 30 años de Super Mario Bros.", con material sacado del desarrollo de los juegos del personaje, y se lo pasaron pipa participando en (o viendo) el **concurso de cosplay** dedicado al fontanero. ¡Fue un evento inolvidable!









MARIO EN BCN

Ya uno de los carteles oficiales del Salón demostraba que, este año, Mario iba a ser su gran protagonista. Paseando por Barcelona te encontrabas el cartel en marquesinas, banderolas... Algunos afortunados hasta se toparon con el mismísimo Mario visitando los monumentos de la ciudad. Ya en el Salón, el viernes 30 de octubre, FICOMIC regaló 1.000 entradas a todo el que apareció **vestido de Mario** o de cualquier otro personaje de sus juegos. ¡Tanto Mario junto fue algo digno de verse!

1.860 METROS CUADRADOS DEL SALÓN ESTUVIERON DEDICADOS A MARIO, CON TODO TIPO DE ACTIVIDADES PARA FANS

REYES DEL COSPLAY

El concurso Cosplay Super Mario Bros. premió los mejores disfraces de Mario y sus amigos con la edición especial de Super Mario Maker que incluye el amiibo de Mario 30 Aniversario de colores clásicos. Muchos fans se disfrazaron de personajes de otras series nintenderas, como Zelda. La cosplayer conocida en Twitter como @StockingCosplay asombró con su disfraz de Skull Kid.



Conexión con Japón

Sega la lanzado 7th Dragon III Code: VFD para 3DS, que ha sido el juego más vendido en Japón la semana que se puso a la venta con 72.477 copias. Eso sí, lo de Monster Hunter X el 28 de noviembre va a estar a otro nivel.



The Legend of Legacy llegará en febrero a Europa

Ya os hemos hablado con anterioridad de este título de rol desarrollado por FuRyu, heredero espiritual de los míticos SaGa de Square Enix y en el que han trabajado algunos de los desarrolladores de la serie original. Sin embargo, The Legend of Legacy también tiene sus propias señas de identidad, y su aventura es mucho menos lineal de lo que suelen serlo las de SaGa. Con siete personajes jugables, combates por turnos y el mejor sabor a rol japonés clásico, es uno de los RPGs de 3DS que mejor acogida ha tenido este año en Japón y Estados Unidos, y pronto todos nosotros también podremos descubrir sus virtudes: estará aquí el 5 de febrero.



Nueva información de Ace Attorney 6

Capcom ha revelado nuevos datos de la próxima entrega principal de su famosa saga de abogados. El protagonista será Phoenix Wright, pero (tal como os adelantamos el mes pasado) Apollo Justice también estará presente. Este abogado más joven, al que ya controlamos en la cuarta y quinta entregas, volverá a ser jugable: mientras que con él jugaremos en la ciudad habitual de la saga, con Phoenix viajaremos al Reino Kurain, un misterioso país donde los habitantes profesan una religión mediante la que tratan de comunicarse con espíritus. Ahí Phoenix conocerá a Leyfa, una médium que tiene el poder de ver los últimos momentos de vida de los fallecidos (¿no os recuerda un poco a Maya?). También volveremos a encontrarnos con el fiscal Gaspen Payne, que ahora ejerce en el Reino Kurain y se ha adaptado a sus costumbres y peculiaridades.



BREVES...

Un Gimnasio Pokémon en la vida real

El próximo 19 de noviembre abrirá sus puertas en Osaka (Japón) el Pokémon EXPO Gym, un espacio creado a imagen y semejanza de los gimnasios de los juegos de Pokémon. En él se celebrararán numerosas actividades destinadas al público infantil, en las que los participantes podrán conocer a los propios Pokémon y competir en distintos desafíos.

SMT IV: Final tendrá varios finales

Atlus ha confirmado que Shin Megami Tensei IV: Final tendrá múltiples finales que dependerán de nuestras decisiones. SMT IV ya contaba con cuatro finales, pero el nuevo juego prescindirá de las rutas de "Caos" y "Orden" de aquel título para centrarse en una ruta neutral con distintas ramificaciones. Este prometedor RPG saldrá en Japón en febrero.

Yo-Kai Watch Busters expandido

Este exitoso spin-off recibe una expansión titulada Moon Rabbit Team, que puede obtenerse a través de la revista japonesa CoroCoro Comic de este mes, y dentro de poco (el 12 de diciembre) también como descarga gratuita. Moon Rabbit Team incorpora nuevos personajes, criaturas y enemigos.





EL LANZAMIENTO DEL MES

7th Dragon III Code: VFD

Viajando por el tiempo en un juego de rol y dragones.

3DS recibe en exclusiva la nueva entrega de esta saga de rol de Sega, cuyas primeras entregas vieron la luz en DS y PSP. El juego transcurre en el año 2100 y gira en torno al despertar del temible Séptimo Dragón Divino, una criatura capaz de dejar el mundo entero en ruinas. Además, durante la aventura los protagonistas también viajan miles de años en el pasado (a la mitológica Atlántida, habitada por una misteriosa raza) y en el futuro (a Eden, un mundo controlado por dragones que ya apareció en la entrega original de DS). Los combates son por turnos y el juego incluye una amplia variedad de clases para nuestros personajes (samurái, mago, duelista y muchos otros). Como ya podréis imaginar, nuestros principales adversarios son enormes dragones de diferentes tipos y poderes. Es poco probable que llegue a Europa, pero la esperanza es lo último que se pierde.



Lanzamiento en Japón:
15 de octubre

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



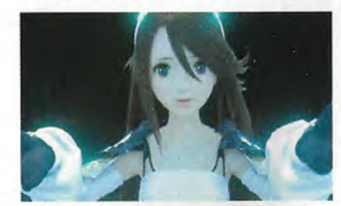
Xenoblade Chronicles X (Wii U) Monolith Soft
Fecha europea: **4 de diciembre**



The Legend of Legacy (3DS) FuRyu
Fecha europea: **5 de febrero de 2016**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second: End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Monster Hunter X** (3DS)
Compañía: **Capcom**



2. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **Shin Megami Tensei IV: Final** (3DS)
Compañía: **Atlus**



4. **Ace Attorney 6** (3DS)
Compañía: **Capcom**



5. **Monster Hunter Stories** (3DS)
Compañía: **Capcom**

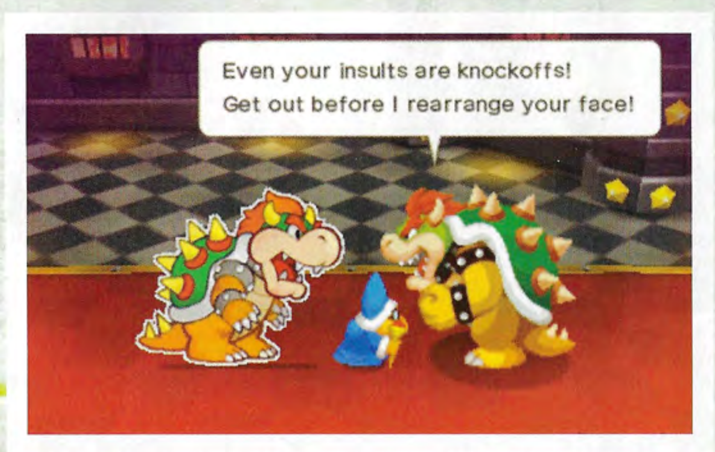


Toda la vida pensando que Mario solo había uno, ¡y no es verdad! Nintendo 3DS recibirá el 4 de diciembre una aventura de rol que narrará el primer encuentro de Mario con... ¡Mario de Papel!











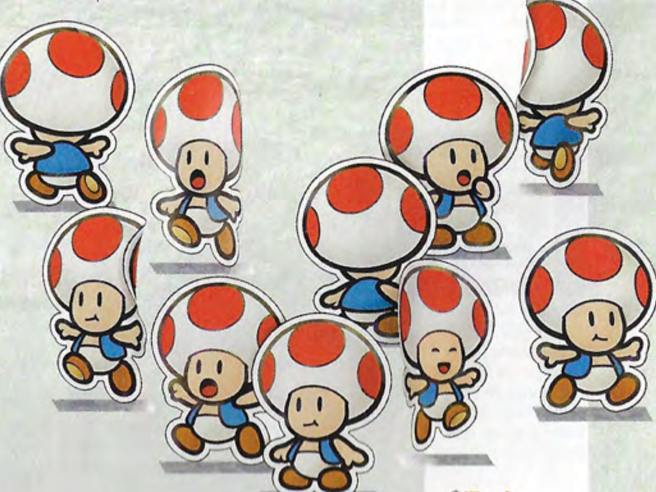


NINTENDO
3DS
AVENTURA, ROL

¡Qué alegría! A veces los juegos no se retrasan, sino que se adelantan, y eso es lo que ha pasado con Mario & Luigi Paper Jam Bros. La nueva aventura de **AlphaDream**, responsables de los Mario & Luigi, nos llegará el 4 de diciembre de este año, y no en 2016 como estaba previsto. Las dos series roleras del fontanero, **Mario & Luigi** y **Paper Mario**, se unen en una sola aventura para 3DS. Por primera vez, en el mundo Mario se juega con los universos paparelos y las versiones alternativas de los personajes.

Trío de héroes

Que **AlphaDream** se haga cargo del desarrollo del juego ya nos indica que se trata de una aventura al estilo Mario & Luigi. Todo comienza cuando los dos hermanos descubren **un libro** que contecta su mundo con el de Mario de Papel. Por un misterioso hechizo, un grupo de personajes pasa del Universo



¡Toads de papel! Se han escapado del mismo libro que Mario de Papel, y en muchas ocasiones habrá que perseguirles por los escenarios.

de Papel al de Mario y Luigi, incluido Bowser de Papel. Ya la hemos liado: Bowser y Bowser de Papel se unen para conquistar el Reino Champiñón. Tenemos ante nosotros una gran aventura, en la que manejaremos a la vez a los tres personajes, **Mario, Luigi y Mario de Papel**, explorando escenarios tridimensionales, disputando combates por turnos con elementos de habilidad y viviendo una gran





La unión de dos mundos

Las series Mario & Luigi y Paper Mario son aventuras con elementos de rol en las que las plataformas suelen ser secundarias. Los Paper Mario los desarrolla Intelligent Systems (Fire Emblem, Advance Wars), y los Mario & Luigi, AlphaDream, responsables de este "crossover".



2003 GBA
Mario & Luigi Superstar Saga
Está considerado el tercer juego de rol de Mario, tras Super Mario RPG y Paper Mario. Con el nació esta subsaga.



2005 DS
Mario & Luigi Compañeros en el Tiempo
Mario y Luigi viajan al pasado y se encuentran con sus versiones Bebé.



2009 DS
Mario & Luigi Viaje al centro de Bowser
Manejábamos tanto a Bowser como a Mario y Luigi, atrapados en el interior del Rey Koopa.



2013 3DS
Mario & Luigi Dream Team Bros.
Quedábamos atrapados en los sueños de Luigi, donde este ganaba diferentes poderes.



2015 3DS
Mario & Luigi Paper Jam Bros.
Por primera vez, dos versiones de Mario se unen en un mismo juego.

2000 N64
Paper Mario
Intelligence Systems, los creadores de Fire Emblem, convirtieron en papel a todos los personajes del Reino Champiñón.



2004 GC
Paper Mario La Puerta Milenaria
Debuta la Reina de las Sombras, una realmente inolvidable villana.



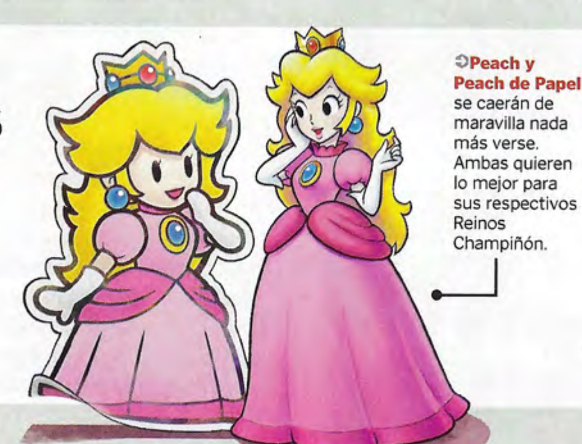


2007 Wii
Super Paper Mario
Las plataformas recuperaron protagonismo, y podíamos pasar los escenarios de 2D a 3D y viceversa.

2012 3DS
Serie Paper Mario:
Las pegatinas mágicas permitían a Mario aprender nuevos ataques.

Personajes fotocopiados

No solo Mario de Papel viaja al mundo de Mario y Luigi. Le acompañan otros personajes bidimensionales, que se encuentran con sus versiones en 3D, con diferentes reacciones. Pero, ¿qué es de Luigi de Papel? De momento, nadie sabe si le veremos en esta nueva aventura.



Peach y Peach de Papel se caerán de maravilla nada más verse. Ambas quieren lo mejor para sus respectivos Reinos Champiñón.









PRIMERO, SU SENTIDO DEL HUMOR TE CONQUISTARÁ... DESPUÉS, VERÁS QUE ES UN JUEGO QUE CUIDA CADA MÍNIMO DETALLE

➲ variedad de situaciones. Muchas de las sorpresas del juego tendrán que ver con las capacidades de **Mario de Papel**. Ya las demostrará explorando, pues su bidimensinalidad le permitirá acceder por estrechos pasadizos a nuevas zonas. Pero, sobre todo, disfrutaremos de sus poderes en los combates. Estos tendrán la mecánica de los Mario & Luigi: con un botón asignado a cada uno de los tres personajes para atacar y **por turnos**. Mario y Luigi serán tan fuertes como siempre, mientras que Mario de Papel no tendrá tanta resistencia física, pero será capaz de fabricar copias de sí mismo para potenciar sus ataques o crear objetos de papel como un Super Martillo. Protege al pequeñajo, usa sus ataques... y triunfarás. Además, en los combates habrá momentos en los que los tres héroes **atacarán con combos** alternando pulsaciones de los tres botones.



Las nuevas batallas de Cartoñecos gigantes comienzan con un minijuego de ritmo en el que ganamos toads para mover nuestro muñeco. Y después se desarrollan como peleas en tiempo real.

Qué gran aventura

Y no solo las peleas serán dinámicas: habrá batallas de Cartoñecos gigantes en tiempo real, escenas de acción en medio de las peleas por turnos con los jefes o minijuegos como el frontón o el vuelo de cometa, todos muy integrados en el desarrollo de la aventura. Si algo han demostrado las series Mario & Luigi y Paper Mario es que son capaces de **sorprendernos casi a cada instante**. Así que de su fusión esperamos una aventura que nos ponga los ojos como platos.



Siemppre al servicio de sus respectivos papás, los dos Bowsys serán muy peligrosos trabajando juntos...

Su primer impulso será zurrarse, pero los dos Bowser pronto unirán fuerzas para conquistar el Reino Champiñón

Kamek, el lugarteniente y cuidador de Bowser durante su infancia, también aparecerá duplicado.

Nintendo Selects 3DS

Grandes juegos, pequeños precios

Disfrutar de algunos de los mejores juegos de 3DS a un precio insuperable ya es posible. La serie Selects engloba aventuras, juegos de acción y hasta títulos deportivos. Ahora puedes tenerlos todos.







Link se transforma en dibujo, poder que nos permite explorar de manera distinta.



NINTENDO • AVENTURA • 19,95€ • LANZADO EN 2013

The Legend of Zelda **A Link Between Worlds**

Un viaje alucinante entre dos mundos

Fue, al mismo tiempo, el primer Zelda diseñado específicamente para 3DS y la secuela de todo un mito, A Link to the Past de Super Nintendo. Y, sin duda, una de las grandes obras de Nintendo 3DS.

El rey de las aventuras

100 años después de los hechos de A Link to the Past, una nueva encarnación de Link debe salvar Hyrule... y su mundo gemelo, Lorule, al que accedemos con un nuevo poder: la capacidad de convertirnos en un dibujo y deslizarnos por las paredes. Y no es la única sorpresa de un Zelda que vuelve a la perspectiva cenital clásica pero innova en detalles como la posibilidad de elegir el orden en el que superamos las mazmorras. Una gran aventura con dos mundos por explorar, puzles de lo más ingeniosos y terribles enemigos a los que vencer. El resto lo hacen unos gráficos 3D preciosos y personajes memorables como Hilda de Lorule. Otro Zelda que dejará huella en nuestros corazones.

¿Qué dijimos?
"Jugarlo es una gozada. Tiene puzles y jefes brillantes, y gran sensación de libertad"

NOTA 95



CAMELOT • DEPORTIVO • 19,95 € • LANZADO EN 2012

Mario Tennis **Open**

A por el trono del tenis mundial

Uno de los mejores juegos de tenis que se han hecho nunca: así podemos calificar a un título genial, que sabe unificar una física realista con toques de fantasía en los golpes, y que además incluye montones de modos para disfrutar del mejor tenis.

Un saque ganador

Con un control sencillo pero profundo, disfrutamos de 8 copas con los tenistas habituales del Reino Champiñon o con nuestro Mii. De hecho, la posibilidad de personalizar al Mii con raquetas y equipo, variando así sus capacidades de juego, añade una segunda capa de profundidad. Puedes usarlo Online y contra tenistas de todo el planeta.

¿Qué dijimos?
"Mario Tennis se vuelve Online acompañado de un control impecable. Amarás el tenis".

NOTA 91



Física realista, multitud de modos y profundas opciones de personalización, en el primer Mario Tennis con modo Online.







Zamparse a sus enemigos para poner huevos y arrojarlos vuelve a ser el ataque básico de Yoshi.

NINTENDO • PLATAFORMAS • 19,95€ • LANZADO EN 2014

Yoshi's **New Island**

Dinosaurios de brillantes colores

Muchos fans vieron cumplido su sueño cuando Nintendo recuperó las mecánicas y el estilo gráfico del mítico Yoshi's Island de SNES en una nueva aventura. Yoshi volvía a proteger a Bebé Mario a la vez que atravesaba mundos plataformeros que derrochaban imaginación.

Bonito y variado

Este plataformas 2D destaca por su variedad. A las típicas zonas plataformeras se añaden momentos en los que Yoshi se transforma en vehículo (seis distintos), zonas en las que corre como si fuera Sonic, fases que son como puzles en las que tenemos que acabar con un Yoshi falso que copia nuestros movimientos, o la aparición de los nuevos megahuevos, capaces de arrasarlo todo cuando los lanzamos y revelar así zonas secretas. Encima, aunque ver el final es fácil, hacernos con todos los ítems secretos es un reto hasta para los más expertos fans de las plataformas. La guinda la pone el aspecto gráfico, que recupera la estética de personajes y escenarios pintados a mano. Un plataformas casi perfecto, solo se le puede recriminar que no innova apenas respecto al primer Yoshi's Island.

¿Qué dijimos? "Puro entretenimiento nintendero: variadísimo, rejugable y de dificultad perfecta".

NOTA 91



NINTENDO • PARTY GAME • 19,95€ • LANZADO EN 2013

Mario Party **Island Tour**

Donde vayas, la fiesta irá contigo.

Con un modo Descarga que permite que hasta cuatro amigos juguemos en red local con un solo cartucho, Island Tour nos pone fácil disfrutar del juego de tablero de Mario en compañía.

Diversión para rato

Con 7 tableros muy distintos (cada uno con sus reglas), 80 minijuegos sencillos pero divertidos y un modo para un solo jugador (la Torre de Bowser, en el que ascendemos pisos superando minijuegos) este party game es muy completo.

¿Qué dijimos? "Destaca por la variedad de tableros y por su multijugador en modo Descarga".

NOTA 81



En los minijuegos se aprovechan los botones, el stylus y hasta el giroscopio.



NINTENDO • ACCIÓN • 19,95 € • LANZADO EN 2011

Star Fox 64 3D

El mejor arcade espacial

De todos los Star Fox, el más recordado y amado por los fans es el de Nintendo 64. Y esta versión para 3DS mejoró los gráficos y mantuvo intacta la fantástica jugabilidad.



Arwing, Landmaster y submarino son los tres vehículos que controlamos.

Lylat en guerra

En quince planetas del sistema Lylat libramos batallas especiales diferentes, y la puesta en escena, con voces en castellano, nos sumerge de lleno en la epopeya galáctica.

¿Qué dijimos? "Cuanto más duro se vuelve el nivel, más ganas de machacar naves nos entran". NOTA 91



NINTENDO • SIMULACIÓN • 19,95 € • LANZADO EN 2011

Nintendogs + Cats

Cachorros virtuales

Las tres ediciones del juego, bulldog francés, toy poodle y golden retriever, están en edición Select. Ya sabes de qué va: de cuidar y adistrar perritos... y, en esta ocasión, también gatitos.



Más vivos que nunca

El juego aprovecha las capacidades de 3DS: la cámara detecta el movimiento de nuestra cabeza y los cachorros reaccionan a él, cuando los sacamos a pasear nos encontramos con los perros de otros usuarios con los que nos hayamos cruzado en modo StreetPass... Y los cachorros son encantadores.

¿Qué dijimos? "Aprovecha las funciones de 3DS. Si mantienes el ritmo diario, le sacarás partido". NOTA 90

Los cachorros lucen de maravilla: las texturas del pelaje, las animaciones... ¡parecen de verdad!

Los más selectos de Wii

La línea **NINTENDO SELECTS** nació en Wii, y recopila 18 de los mayores éxitos de la consola, también a precio reducido, muchos aún disponibles en las tiendas. Y recordad que Wii U es retrocompatible, así que podéis jugar estos títulos en ella. Esta es la lista:

New Super Mario Bros. Wii

Super Mario Galaxy 2

Mario Party 9

Wii Party

Poképark Wii

Donkey Kong Country Returns

Mario Kart Wii

Super Smash Bros. Brawl

Wii Sports Resort

Mario Party 8

Mario Power Tennis New Play Control

Super Paper Mario

The Legend of Zelda Twilight Princess

Super Mario Galaxy

Wii Sports

WarioWare: Smooth Moves

Mario Strikers Charged Football

Animal Crossing: Let's Go to the City





EL TENIS MÁS DIVERTIDO Y ESPECTACULAR vuelve a lo grande: con Mega Champiñones que nos harán crecer en pleno partido.

NINTENDO 3DS DEPORTIVO

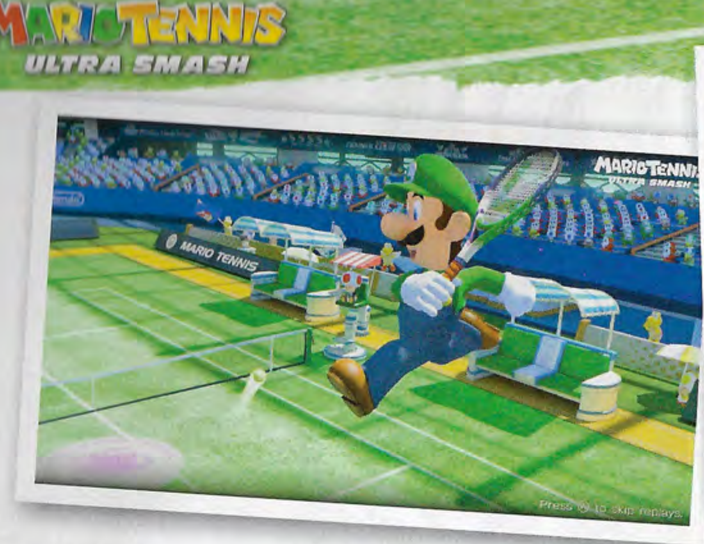
Wii U recibirá su ración de Mario Tennis el próximo **20 de noviembre**, y ya lo hemos probado. Será el primero para una consola de sobremesa desde la entrega de GameCube, pues esa misma fue la que se reeditó posteriormente en la antigua Wii aprovechando el control por movimiento de su mando. Sin embargo, el nuevo **Ultra Smash** prescindirá precisamente de dicha característica, y se centrará únicamente en los controles tradicionales para ofrecer una experiencia de juego clásica en la que daremos raquetazos con los botones. En este sentido, perfeccionará la jugabilidad que disfrutamos en la más reciente **entrega de 3DS** y añadirá nuevas mecánicas y modos de juego.

Tenis gigante

La gran novedad será el uso de **Mega Champiñones**. Aparecerán en la pista en pleno partido y, si tocamos uno, aumentaremos el tamaño de nuestro personaje e incrementaremos temporalmente sus habilidades. Será un elemento decisivo en los partidos más igualados, pues hacerse con un Mega Champiñón será muchas veces la llave de la victoria: **nuestros golpes se volverán más certeros** y potentes, y devolveremos la bola con mayor facilidad. Por lo que hemos jugado hasta ahora, el efecto del Mega Champiñón suele aguantar durante dos o tres puntos (aunque depende de cuánto se alargue cada uno). Pero, claro está, no será nuestro único recurso sobre la pista: vuelven los **golpes afortunados**, que aumentarán la eficacia de nuestro raquetazo si pulsamos el botón correcto en la zona indicada de la pista. También hay que tener en cuenta que, como es habitual en la saga, las distintas características de cada pista harán que cada ➲



Mario ha practicado muchos deportes, pero el tenis es uno de sus predilectos (junto al golf, los karts...).





Personajes

Los 12 personajes iniciales son viejos conocidos de los juegos de Mario. Cada uno tendrá su propio estilo de juego, con fortalezas, debilidades y una gran variedad entre todos ellos.



Mario. Como siempre, será el personaje más equilibrado y sencillo de manejar.



Luigi. Muy similar a su hermano, pero con algunos puntos fuertes propios.



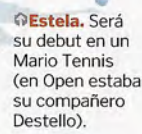
Peach. No golpeará con mucha fuerza, pero destacará en técnica y sabrá colocar la pelota con mucho ingenio.



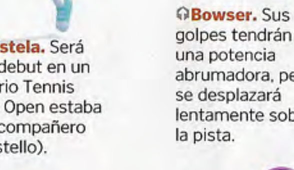
Yoshi. No será muy hábil con la raqueta, pero su gran velocidad le permitirá devolver muchas bolas.



Daisy. Su estilo se parecerá un poco al de Peach, pero será más rápida y equilibrada.

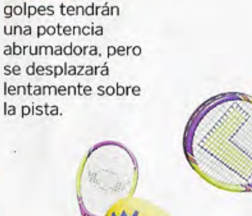


Estela. Será su debut en un Mario Tennis (en Open estaba su compañero Destello).



Bowser. Sus golpes tendrán una potencia abrumadora, pero se desplazará lentamente sobre la pista.

Boo. Un personaje impredecible, especialista en dar un gran efecto a la bola.



Toad. Al igual que Yoshi, su principal punto fuerte será su prodigiosa velocidad.



Donkey Kong. Casi tan potente como Bowser, y un poco más manejable.



Wario. Similar a Donkey Kong: golpeará con mucha fuerza, pero también será lento.



Waluigi. Será muy versátil, y podrá devolver pelotas desde casi cualquier posición.

EL JUEGO APUESTA POR UN CONTROL TRADICIONAL CON BOTONES, AL ESTILO DE LO QUE VIMOS EN MARIO TENNIS OPEN PARA 3DS

➲ partido sea diferente. Por ejemplo, en la pista de hierba la pelota correrá con mayor agilidad, mientras que en la de tierra batida botará con mayor lentitud. Pero sólo son los ejemplos más básicos, y habrá una buena variedad de pistas con señas de identidad de lo más peculiares (entre ellas, una pista de alfombra y una de champiñones). Además, también disputaréis partidos en los que la pista combinará **zonas de superficies diferentes**, lo que hará que todo sea aún más loco e impredecible.

Clásico y con calidad

Estarán los personajes más emblemáticos del universo Mario, habrá varios modos de juego que os detallamos en su correspondiente cuadro, **compatibilidad con los amiibo** de los personajes jugables, y un sistema de logros que nos desafiará a superar retos concretos. Además, se podrá aprovechar la pantalla del GamePad para visualizar **distintos ángulos de la pista**. La verdad es que nos hubiera gustado tener la opción de elegir entre control tradicional (por el cual apuesta este juego) y control por movimiento con mandos de Wii (hubiera estado bien ver una evolución de ➲

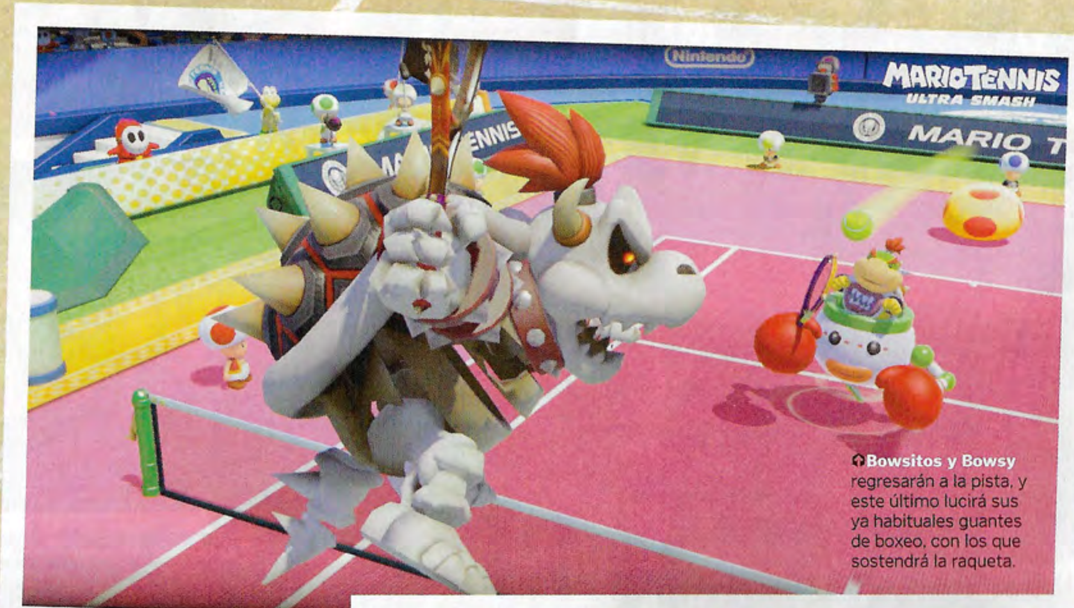






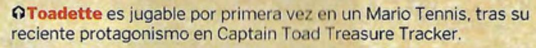
Personajes desbloqueables

Habrá 4 personajes desbloqueables además de los 12 iniciales: dos de ellos ya habían aparecido en alguna entrega anterior de Mario Tennis (Bowsy y Bowsitos), mientras que los otros dos debutan en este deporte: Toadette, a la que ya hemos visto en la serie Mario Kart, y la Princesa Hada de Super Mario 3D World, que se une por primera vez a la plantilla de un juego deportivo de Mario.

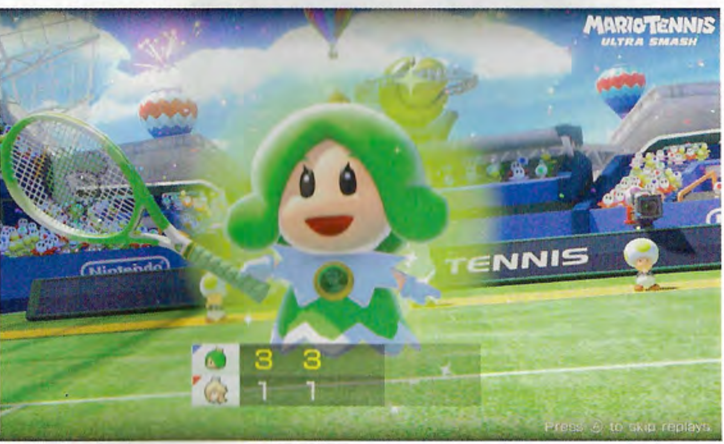


Bowsitos y Bowsy regresarán a la pista, y este último lucirá sus ya habituales guantes de boxeo, con los que sostendrá la raqueta.

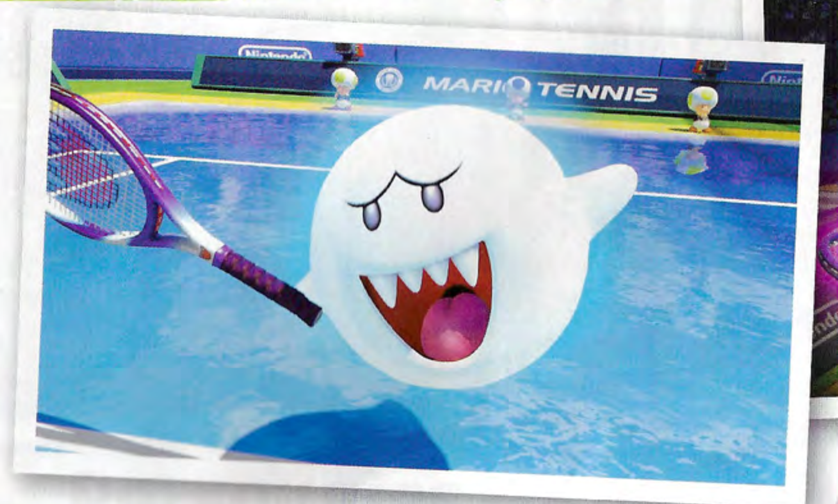




Toadette es jugable por primera vez en un Mario Tennis, tras su reciente protagonismo en Captain Toad Treasure Tracker.



La Princesa Hada, a la que debíamos rescatar en Super Mario 3D World, es la gran sorpresa (y muy agradable) del elenco de esta entrega. ¿Qué tal se le dará jugar al tenis?



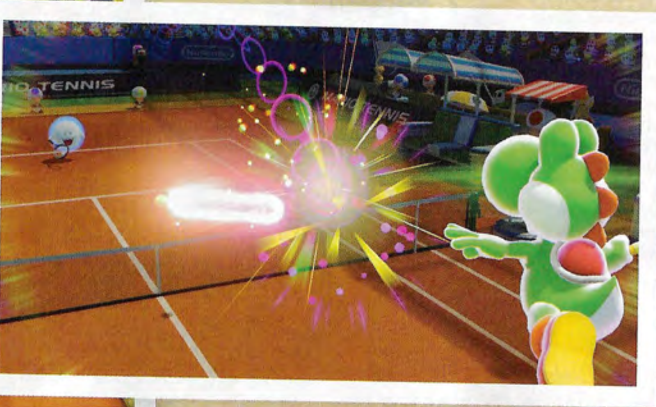
Modos de juego

Hemos probado ya todos los modos (excepto el online). La mayoría de ellos son muy ágiles e ideales para echar unas partidas cortas en cualquier momento, mientras que para largas sesiones el más adecuado es Duelos en serie.

Megapartido: es el modo principal de "amistosos", en el que aparecerán Mega Champiñones en pleno partido para volvernos gigantes.



Megapeloteo. El enfoque de este modo será más bien colaborativo: el reto está en encadenar el mayor número posible de golpes seguidos a una pelota gigantesca.



Duelos en serie. Una sucesión infinita de partidos, a cada cual más difícil. El objetivo es acumular todas las victorias seguidas que podáis. ¿Cuál será vuestro récord?



Tenis convencional. Si os apetezce echar un partido con reglas más tradicionales y sin Mega Champiñones de por medio, será posible gracias a este modo.



Juego en línea. Tampoco podía faltar un modo online en el que poner a prueba vuestras habilidades contra jugadores de todo el mundo. Sin duda será de lo más divertido.



MARIO APARECIÓ COMO ÁRBITRO EN TENNIS (NES, 1984) Y COGIÓ POR PRIMERA VEZ LA RAQUETA EN MARIO'S TENNIS (VIRTUAL BOY, 1995)

➲ aquel experimento de la versión para Wii de Mario Power Tennis), pero estamos tranquilos después de jugarlo sabiendo que su jugabilidad clásica **funciona de maravilla** y es realmente divertida.

Legado deportivo

Estamos deseando jugar más a fondo a este juego, que será un paso más en **el gran legado de Mario** en uno de sus deportes más practicados. Los orígenes se remontan a 1984, cuando apareció el clásico Tennis para NES: aunque ni el fontanero ni ninguno de sus amigos eran aún personajes jugables, nuestro querido bigotudo aparecía como árbitro. Tuvo que esperar hasta 1995 para saltar a la pista raqueta en mano con Mario's Tennis para Virtual Boy, pero el verdadero partido comenzó cuando **Camelot Software Planning** (creadores también de Mario Golf y de la saga de rol Golden Sun) tomó las riendas: suyas son las entregas de N64, GameCube, Game Boy Advance, 3DS y ahora también Wii U. Y si adquirís Ultra Smash a través de la eShop durante sus cuatro primeras semanas descargaréis de regalo el **Mario Tennis** de **N64**.



Los amiibo en la cancha

Las figuras amiibo tendrán I.A. evolutiva, al estilo de Super Smash Bros. Habrá 9 personajes amiibo compatibles: Mario, Luigi, Peach, Bowser, Yoshi, Estela, Wario, Toad y Donkey (valen los amiibo de las series Smash Bros., Super Mario y 30 Aniversario de Super Mario Bros.).



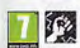
Un amiibo puede ser nuestro compañero en Duelos en serie. Con cada victoria, el amiibo gana experiencia, y al subir de nivel obtiene diversas mejoras.



También es posible jugar junto al personaje amiibo en los partidos de dobles del modo online. ¡Entrenadlo y mostrad a todo el mundo los resultados!

EL DATO
Esta nueva aventura cuenta con 16 mazmorras divididas en 128 niveles muy rejugables.





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1 o 3**
Precio **39,95 €**
zelda.com/tri-force-heroes/es/



Argumento
La princesa Cursilinda del reino de Pasarelia necesita tres paladines de la moda que devuelvan la elegancia y el estilismo a su pueblo. ¿Y cómo? Pues derrotando a la bruja de Harapia, del reino rival.

Zelda
Tri Force Heroes

Tres Links nunca son multitud.

Nintendo nunca ha sido de ir a la moda. Siempre ha tirado por su lado yendo al margen de los cánones y las modas pasajeras. Pero, ¿hay algo más "fashion" que ser el que crea nuevas tendencias? Y no nos ponemos en plan estilista porque sí, ya que este nuevo Zelda tiene la **moda como hilo argumental**. La princesa Cursilinda, del **reino de Pasarelia** -como siempre un diez para Nintendo por la localización a nuestro idioma- está bajo un odioso hechizo que ha cambiado sus lujosas ropas por unas paupérrimas mallas. Sumida en la depresión ante tal afrenta a los códigos del buen vestir anda buscando desesperadamente **tres héroes** que rompan la maldición. Pero un buen héroe no puede ir de aventuras vestido como un hyliano de tres al cuarto. Por suerte, contamos con la tijera de **Madame Sastria** que nos vestirá adecuadamente con decenas de atuendos.

Héroes a la moda

Lo interesante es que las vestimentas no solo son el último grito en moda sino que nos otorgan distintas habilidades. Por ejemplo, las **mallas kurulín** hacen que no perdamos corazones al caer al vacío



Enamorado de la moda juvenil
En el taller de Madame Sastria podemos encargar nuevas indumentarias. Antes, eso sí, hay que reunir los materiales necesarios completando mazmorras y abriendo el cofre con que nos recompensan.



El juego cooperativo para tres jugadores es el eje fundamental de esta entrega de la saga. Podemos jugar en solitario alternando el control o con dos amigos.



Combinar las habilidades de cada uno de los tres héroes es la clave para resolver las decenas de puzles e incluso para acabar con los jefes finales.

LA BARRA DE CORAZONES Y LAS RUPIAS aparecen a ambos márgenes de la pantalla superior. Los tres Links comparten energía.

LOS EMOTI-LINKS están en la pantalla táctil. Gracias a ellos podemos comunicarnos con sencillos mensajes para resolver los puzles.

AL JUGAR EN SOLITARIO tenemos que controlar nosotros a los tres Links. Lo mejor es avanzar en forma de tótem heróico.

PARA CAMBIAR DE LINK, si jugamos solos, tenemos que pulsar el icono de cada uno de ellos en la táctil.

AL JUGAR EN SOLITARIO HAY QUE SER MUY RÁPIDO Y HÁBIL CON EL PAD PARA SALIR AIROSOS

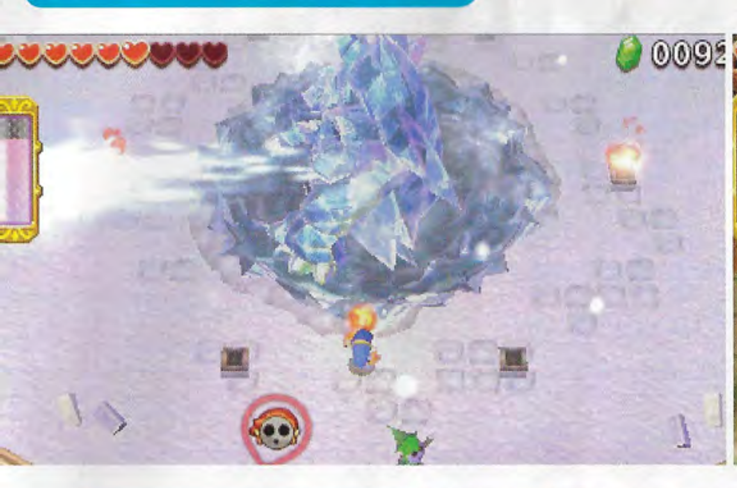
-hasta tres veces- o el **disfraz cactus**, que impide que nos hundamos en las arenas movedizas. Otros atuendos mejoran nuestro equipo, como disparar tres flechas en lugar de una o mejorar el área de efecto de nuestro martillo. Además, la cosa se complica al jugar las misiones secundarias, una versión de los niveles normales con objetivos que cumplir, como

Mi musa son los puzles

Todo diseñador de moda necesita una musa y Nintendo no iba a ser menos. El caso es que no es una, es uno, y tampoco, porque son muchos los puzles a los que nos enfrentamos, el verdadero eje jugable de esta nueva aventura. La curva de dificultad está muy ajustada pero podemos quedarnos atascados en algunos un rato.



Para resolver los puzles tenemos que utilizar casi siempre a los tres héroes.





El reino más "fashion"

El reino de Pasarelia nos ha recordado gratamente a Animal Crossing. Entre mazmorra y mazmorra podemos visitar el Estudio Miiverse para publicar fotos, comprar materiales en la tienda del pueblo, pedirle a Madame Sastria que nos haga un trapito o incluso abrir uno de los cofres de regalo de la tienda del cofre del tesoro, por ejemplo.





Los combates contra los jefes finales nos regalan algunos de los mejores momentos del juego. Lo mejor es que también son una especie de puzles y hay que cooperar al máximo.



acabar en un tiempo determinado o con la mitad de corazones de lo normal, por ejemplo.

Por el poder de tres

Su **propuesta cooperativa para tres jugadores** -dos no se puede jugar- es la gran baza de **Tri Force Heroes**. Podemos jugar en solitario, cambiando el control entre los tres Links, pero la auténtica diversión llega con otros dos amigos, ya sea online, en modo local o incluso en descarga. Para comunicarnos, si no estamos en la misma habitación, contamos con un **sistema de emoticonos** muy eficaz y simpático, con mensajes para que nos sigan o hasta para reconocer que no sabemos cómo avanzar, entre





Las señales de amistad, que recibimos al jugar online con distintos amigos nos sirven para encargar algunos atuendos especiales en el taller de Madame Sastria.



Cada mazmorra cuenta con un equipamiento obligatorio que debemos usar para poder superar los combates y los puzles a los que nos enfrentamos.



Las medusas que encontramos en cada mazmorra son una fuente de rupias y corazones que nos viene de lujo.



La dificultad de los puzles varía mucho: los hay fáciles, normalitos y algunos solo para lumbreras totales.



Lady Degala es la malvada bruja que ha lanzado el hechizo a nuestra querida princesa. ¡Hay que acabar con ella!



La variedad de ambientaciones es bestial. Visitamos bosques, castillos, zonas heladas, volcanes, desiertos,...

Cooperando sí o sí

Tanto si jugamos solos como con dos amigos -online, con conexión local o en modo descarga- siempre tenemos que cooperar. En solitario alternamos el control entre los tres Links y, aunque resulta divertido, con amigos lo es aún más y resulta más rápido.



Al jugar en solitario los dos Links que no controlamos no pueden sufrir daños.

ESTE NUEVO ZELDA COMBINA CON MUCHO ACIERTO COMBATES, PUZLES Y JUEGO COOPERATIVO PARA TRES JUGADORES.

otros. La posibilidad de crear torres con 2 o tres Links, los **tótems heróicos**, añaden mucha profundidad, complejidad y variedad tanto a los combates como a los puzles, la mecánica principal de la aventura. Y es que, además de tener que cooperar para pulsar varios interruptores a la vez -y cosas similares- o para luchar, también tenemos que contar con las tres alturas distintas sobre las que podemos actuar, en función del número de héroes de nuestra torre. Técnicamente es un calco de **A Link Between Worlds**, lo que siempre es garantía de calidad. Los **puzles** están muy bien diseñados pero no cambian nada en función del número de jugadores de la partida, un fallo imperdonable. Los combates son entretenidos, especialmente contra los numerosos jefes finales y la banda sonora es sencillamente impecable pero, pese a la posibilidad de crear torres como gran novedad, no encontramos elementos muy originales. Pero bueno: es un Zelda distinto, muy divertido y que va a sorprender a los fans de la serie.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Como los de A Link Between Worlds. Calidad de hace 2 años.

Diversión ★★★★
El cooperativo engancha y los puzles están bien diseñados.

Sonido ★★★★
La banda sonora es bestial, muy pegadiza y variada.

Duración ★★★
Depende de tu habilidad pero entre 10 y 15 horas al menos.

El juego cooperativo para tres jugadores y el acertado diseño de algunos puzles.

En solitario, es más difícil. No poder jugar con 2 jugadores. Es poco innovador.

Nuestra opinión

Un digno spin-off de una saga magistral

El juego es más que correcto, tanto en lo técnico y lo artístico como en lo jugable, pero no ofrece nada realmente nuevo que no hayamos visto ya en otras propuestas similares.

Te gustará...

Más que... The Legend of Zelda: Four Swords

Menos que... The Legend of Zelda: A Link Between...

Total

89

EL DATO
Incluye 25 luchadores (4 de ellos ocultos) y otros 90 personajes de apoyo que ejecutan un especial.

NINTENDO 3DS



12

Género **Lucha**
Compañía **Bandai Namco**
Jugadores **1-2**
Precio **39,95 €**
bandainamcoent.es



Argumento
Goku y el resto de Super Saiyans deben defender la Tierra de amenazas como Freezer y Célula en un juego de lucha que sigue el argumento de Dragon Ball Z.

Dragon Ball Z
Extreme Butoden

El renacer de los Super Saiyans.

En una consola que tiene Super Smash Bros. y las mejores versiones de Street Fighter IV, Tekken y Dead or Alive, es difícil hacerse un hueco entre **los grandes de la lucha**. Pero si alguien puede conseguirlo es Goku, que llega acompañado de los más poderosos guerreros de Dragon Ball Z en un juego de lucha 2D con **sabor a clásico** y todo el moderno espectáculo que 3DS es capaz de mostrar.

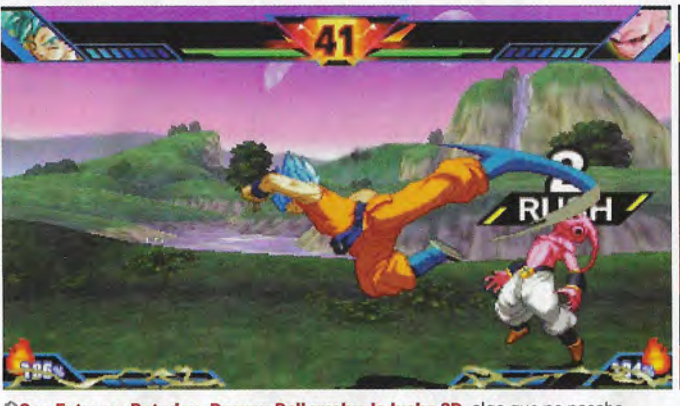
¡Por los pelos!

Son Goku, Piccolo, Vegeta, Freezer, Célula, Buu, Trunks... **25 personajes** de Dragon Ball Z (algunos de ellos, transformaciones de un mismo héroe) libran furiosas batallas 2D en equipos de hasta tres guerreros que se dan el relevo en el campo de batalla. Todo, con un control que se repite en todos los personajes, basado en realizar combos sencillos pero potentes con los dos botones de ataque, y en el uso de nuestra barra de Ki, con la que ejecutamos ataques especiales que desembocan en los espectaculares **choques de ondas**. Hacerse con el control es sencillo, y enseguida estamos disfrutando de peleas emocionantes, aunque a la larga le falta algo de profundidad. Y además se aprecia que personajes como Nappa o Freezer, cuyos ataques de energia básicos son más poderosos, tienen cierta ventaja.



¡Mira esta New 3DS!

Se ha comercializado una New Nintendo 3DS que incluye cubiertas intercambiables de Extreme Butoden, el juego preinstalado y un código para que te descargues de la eShop Dragon Ball Z La Leyenda de Saien, el segundo juego de lucha de la serie que salió en Super Nintendo. Eso sí, este último está completamente en japonés.



➲**Con Extreme Butoden, Dragon Ball vuelve la lucha 2D,** algo que no pasaba desde Ultimate Butoden de DS. Y con gráficos que aprovechan la potencia de 3DS.



➲**Hay bastantes modos para un jugador,** como el modo Historia Z, que ofrece series de combates que siguen la trama de la saga. Y batallas 1 Vs. 1 en red local.

ELIGE A TU EQUIPO: dispones de tres espacios, y cada uno puede llenarse con un solo luchador principal o con dos personajes Ayuda Z. ¡Prueba combinaciones!

LAS BATALLAS son uno contra uno, pero podemos dar el relevo entre los miembros de nuestro equipo o invocar a un luchador de apoyo para que ejecute un especial.

EL SISTEMA DE COMBATE se basa en combos (los hay que desencadenan ataques de energía) y en especiales que gastan nuestra barra de Ki.

ADEMÁS, CADA LUCHADOR, incluidos los ayudantes, tiene asociada una puntuación en función de su poder. La de tu equipo no puede pasar de 35.

SABE CAPTAR EL ESPECTÁCULO DE DRAGON BALL, PERO LE FALTA UN PUNTO DE PROFUNDIDAD

Pero al rescate acuden los **personajes Ayuda Z**: hay un total de 90 (que irás desbloqueando) y, cuando los invocas, ejecutan un ataque especial de muy diverso tipo. Este gran número de personajes, lo bien representados que están y una buena cantidad de modos para un jugador salvan un título que, jugablemente, no pasa de entretenido, pero que cuenta con el carisma de Dragon Ball.

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Los personajes lucen poderosos y carismáticos en 2D.

➲Diversión ★★★
Combate feroces y divertidos, aunque tirando a sencillos.

➲Sonido ★★
Melodías con su punto cañero y buenas voces... en japonés.

➲Duración ★★
Bien en modos para un jugador, la falta de online le lastra.

El diseño 2D de los personajes y la buena representación del universo Dragon Ball.

Algunos luchadores, demasiado poderosos. Multijugador limitadísimo.

Nuestra opinión

Mucho mejor si eres amante de Dragon Ball

Sus combates son divertidos, pero no tan profundos ni equilibrados como esperábamos. Eso sí, si te gusta Dragon Ball, el juego refleja la furia y espectáculo de las batallas del anime.

Te gustará...

Más que... Senran Kagura 2 Deep Crimson

Menos que... Naruto Powerful Shippuden

Total

77

EL DATO
La aventura tiene 14 capítulos (de entre media hora y dos horas cada uno), un prólogo y un interludio.





18

Género **Survival horror**
Compañía **Koei Tecmo**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
nintendo.es



Argumento
El Monte Hikami es un tenebroso lugar con una tradición de lo más turbia: visitarlo para quitarse la vida. Los caminos de Yuri, Ren y Miu se cruzan cuando buscan respuestas en el terrorífico monte.

Project Zero
Maiden of Black Water

Terror de la vieja escuela y de calidad en Wii U.

Con casi quince años a sus espaldas, **Project Zero** (conocida como **Fatal Frame** en Norteamérica, y simplemente como **Zero** en su tierra original de Japón) es una de las sagas de referencia en el género survival horror. Nintendo se hizo con la exclusividad de la saga hace unos años: la cuarta entrega principal apareció en Wii, aunque no salió fuera de las fronteras niponas. Sin embargo, sí nos llegó un estupendo remake de **Project Zero 2** para dicha consola. Ahora recibimos con regocijo esta quinta entrega, aunque llega en inglés y con pocas copias físicas disponibles (si se agota, siempre podéis bajároslo de la eShop).

Fotos y fantasmas

Los que ya hayáis jugado a anteriores entregas os encontraréis con elementos y mecánicas muy familiares y continuistas. Sin embargo, esta vez contáis con una nue-



Vigilancia
En un par de capítulos debemos hacer guardia con Ren mientras las chicas duermen en las distintas habitaciones de Kurosawa Antiques. Gracias a las cámaras instaladas en los distintos puntos del edificio, podemos vigilar para ver dónde aparece algún fantasma.





Si tocáis a un fantasma justo después de derrotarlo, por lo general asistiréis a una espeluznante escena con sus últimos momentos de vida terrenal.



Hay escenarios tanto interiores como exteriores, y muchos de ellos hay que visitarlos en varias ocasiones. La linterna nos ayuda a ver por dónde caminamos.

Malos espíritus

Los escenarios del juego están repletos de aterradores fantasmas que os pondrán los pelos de punta con sus inquietantes voces y gritos.



LOS FANTASMAS son muy variados, y los hay de muchos tipos diferentes. Cada uno se mueve de una manera, y algunos son complicados de fotografiar.

EL PERSONAJE jugable varía según el capítulo: aquí tenemos a Ren Hojo, un escritor atormentado por pesadillas.



Los capítulos son muy rejugables, ya que hay varios niveles de dificultad y el incentivo de obtener puntos y el mayor rango posible.



Hay notas y diarios esparcidos por los escenarios. Al leerlos entendemos mejor la historia. Este es un elemento muy recurrente en el género survival horror clásico.

Hay fantasmas terroríficos en el juego, pero este es el más espantoso y peligroso de todos, y el que mayores problemas da.

EL GAMEPAD RESULTA MUY APROPIADO PARA PARA EL JUEGO: SE CONVIERTE EN LA CÁMARA PARA ENFOCAR FANTASMAS

va herramienta que se adapta a Project Zero como anillo al dedo: el **Gamepad.** Sin duda, el característico mando de Wii U resulta muy apropiado para un juego en el que nuestra gran arma es una cámara de fotos. Como es habitual en la saga, los enemigos a los que hacemos frente son **terroríficos fantasmas** que vagan por los escenarios tras haber muerto de horribles maneras. La única forma de acabar con dichos espíritus es fotografiarlos con una vieja y mística cámara, la **Cámara Oscura**. A medida que acumuláis puntos podéis potenciar las habilidades de la Cámara Oscura (daño, velocidad, distancia, etc.) para deshaceros con mayor eficacia de estos enemigos de ultratumba. Además, también podéis equiparla con **distintos tipos de carrete**; cuanto mejores sean, menos fotos necesitaréis para acabar con el fantasma. Pero, como en todo survival horror que se precie, esta "munición" es limitada y hay que usarla con sensatez y cautela.

Tres personajes

La aventura principal incluye **tres personajes jugables**, lo cual contribuye a proporcionar una experiencia de juego más variada. Las historias de todos ellos se entrelazan en el marco del Monte Hikami.

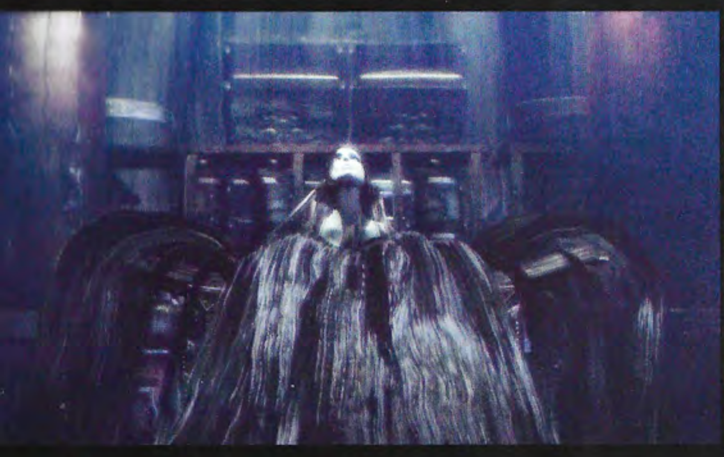
Fotos especiales

Mientras caminamos por los escenarios, a menudo aparecen sombras de la persona a la que buscamos y espíritus inofensivos a los que podemos fotografiar. Si lo hacemos a tiempo, nos llevamos puntos.





Tenemos pocos segundos para tomar estas fotos. ¡Hay que ser rápidos!





La Cámara Oscura

La cámara es nuestra gran arma, pues sólo con ella podemos acabar con los fantasmas. Es posible mejorarla a lo largo del juego. Hay dos variedades de Cámara Oscura, cada una con sus puntos fuertes: la que usan Yuri y Miu puede equiparse con lentes especiales que otorgan ciertos beneficios, mientras que la de Ren puede disparar ráfagas de cuatro fotos seguidas.



Los carretes son nuestra munición. Los más efectivos son muy escasos.



Con los puntos que acumulemos podemos mejorar la Cámara Oscura.



La cámara de Yuri y Miu puede usar lentes que nos dan diversas ventajas.



Cuanto mejor lo hagáis, más puntos tendréis para adquirir mejoras y carretes.



Miu Hinasaki es uno de los personajes jugables, que acude al Monte Hikami en busca de su madre Miku (la protagonista del primer Project Zero).

un terrorífico lugar con una historia de lo más sombría, donde la gente tradicionalmente acude para suicidarse. El personaje jugable más recurrente es **Yuri Kozukata**, una joven que trabaja en una tienda de antigüedades; por su parte, **Ren Hojo** es un escritor que vive obsesionado por una pesadilla que se repite. La gracia es que **sus Cámaras Oscuras son diferentes**: mientras que en la de Yuri podemos colocar lentes especiales capaces de incrementar algunas de sus características, el punto fuerte de la de Ren es que puede lanzar ráfagas de cuatro fotos seguidas. Por último tenemos a **Miu Hinasaki**, hija de la protagonista del primer Project Zero. Además de estos tres, también podéis controlar a **Ayane** (personaje habitual de las sagas Dead Or Alive y Ninja Gaiden) en un capítulo especial tras superar la aventura principal.

Terror tradicional

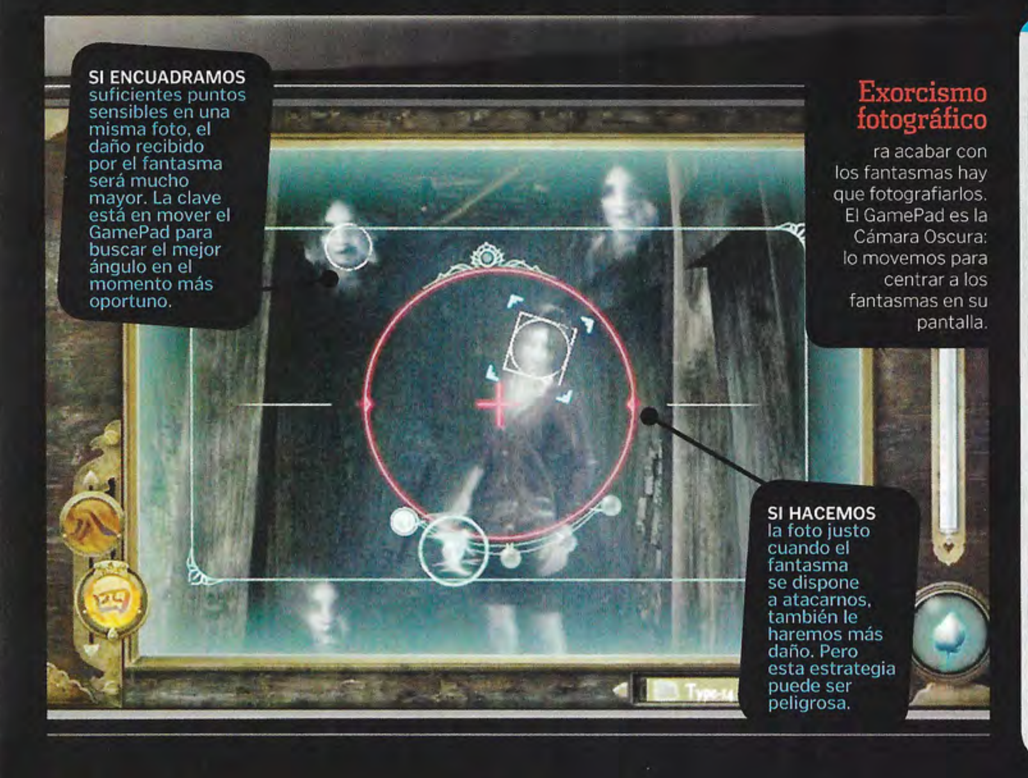
Project Zero: Maiden of Black Water es una entrega digna para esta estupenda y terrorífica saga, aunque se le puede criticar que no aporta elementos novedosos más



Kurosawa Antiques es una tienda de antigüedades donde trabajan Yuri y su amiga Hisoka Kurosawa (dueña del negocio), quien salvó la vida a Yuri.



Nuestros personajes son capaces de seguir el rastro de la sombra de los individuos a los que buscan, lo cual nos facilita saber por dónde movernos.



SI ENCUADRAMOS suficientes puntos sensibles en una misma foto, el daño recibido por el fantasma será mucho mayor. La clave está en mover el GamePad para buscar el mejor ángulo en el momento más oportuno.

Exorcismo fotográfico

ra acabar con los fantasmas hay que fotografiarlos. El GamePad es la Cámara Oscura: lo movemos para centrar a los fantasmas en su pantalla.

SI HACEMOS la foto justo cuando el fantasma se dispone a atacarnos, también le haremos más daño. Pero esta estrategia puede ser peligrosa.

Ítems y sustos

Uno de los elementos más característicos de la saga es lo que sucede al coger un objeto: nuestro personaje alarga lentamente la mano para hacerse con él, pero cabe la posibilidad de que un brazo fantasmal se interponga y nos haga daño. Esta constante amenaza contribuye a mantener la tensión durante toda la aventura.





Cuanto más avancéis en el juego, más posible es que aparezca esta mano.

ES UNA ENTREGA DIGNA, AUNQUE NO APORTA ELEMENTOS NOVEDOSOS MÁS ALLÁ DEL USO DEL GAMEPAD

allá del uso del GamePad. A su favor, el argumento y el contexto de la aventura están bien planteados, los diferentes personajes jugables otorgan variedad y dinamismo y el juego está lleno de **detalles tenebrosos** que os aterrarán. El uso del GamePad, por su parte, supone un plus ya que es idóneo para emular la Cámara Oscura del juego; eso sí, creemos que se aprovecha mejor en **modo Off-TV** (aunque recomendamos dejar la TV encendida de fondo para que os lleguen sus sonidos), ya que pasar la vista de la televisión a la pantalla del GamePad cada vez que aparece un fantasma puede confundirnos. Además, su duración es más que considerable para el género, y es muy rejugable ya que cuenta con distintos modos de dificultad y nos reta a superar nuestras puntuaciones y rangos en cada capítulo. En definitiva, un juego recomendable para adultos y amantes del terror. Y sí, es una lástima que los textos lleguen **en inglés**, ya que dominar dicho idioma es fundamental para seguir la interesante trama.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La ambientación recuerda mucho a anteriores entregas.

Diversión ★★★
Muy intenso, pero sus mecánicas apenas han evolucionado.

Sonido ★★★★
Sonidos aterradores y espeluznantes gritos fantasmales.

Duración ★★★
La aventura principal dura unas 15 horas. Es muy rejugable.

El GamePad encaja con su concepto. Distintos personajes jugables. El apartado sonoro.

En inglés. No aporta nada nuevo a la saga más allá del uso del GamePad.

Nuestra opinión

Un buen survival horror de corte clásico

Usar el GamePad como si fuese la Cámara Oscura nos ha gustado mucho. Por lo demás no aporta novedades a la saga, pero es una entrega digna. Lástima que llegue en inglés.

Te gustará...

Más que... Devil's Third

Igual que... Resident Evil Revelations HD

Total

83

EL DATO
Las tres áreas principales, Tatooine, Hoth y Endor, son más grandes y variadas que en ningún otro Disney Infinity







Género **Aventura**
Compañía **Disney**
Jugadores **1-4**
Precio **34,95 €**
infinity.disney.com



Argumento
En su valiente lucha contra el Imperio Galáctico, los héroes de la Alianza han conseguido apoderarse de la Estrella de la Muerte. Interceptados en el planeta Tatooine, tratarán de hacer caer al Imperio.

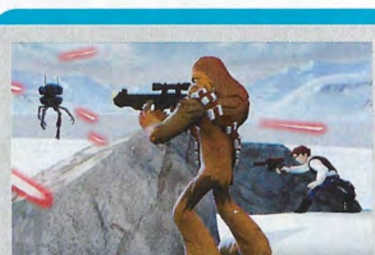
Disney Infinity 3.0
Rise Against the Empire

¡Chewbacca, estamos como en casa!

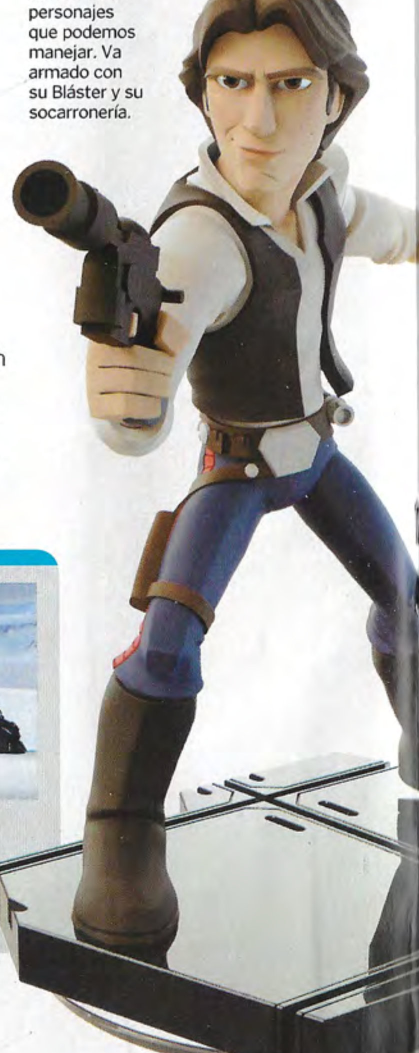
Disney Infinity 3.0 no es sólo su starter pack, y una muestra es este **play set.** Rise Against the Empire se basa en algunos de los acontecimientos más destacados de la trilogía original de Star Wars, los episodios del IV al VI. La narración no es exactamente igual a las películas, ya que se ha adaptado a un juego familiar, pero no faltan frases míticas y momentos muy reconocibles.

Infinity y más allá

Las **batallas espaciales** son las grandes protagonistas de este play set. Tenemos un montón de misiones que se desarrollan en el espacio y es aquí donde disfrutamos del auténtico sabor a Star Wars, con algunas misiones brillantes como nuestra huida de la Estrella de la Muerte a través de un campo de asteroides. Las misiones recuerdan a los antiguos juegos arcade de la saga galáctica y también a **Star Fox**. Hay que esquivar obstáculos, defender cazas aliados o evadir el fuego enemigo. Son momentos



Multijugador
Como todas las aventuras de Disney Infinity 3.0, hay modo para dos jugadores. Los combates en pareja son más divertidos.



Han Solo es uno de los personajes que podemos manejar. Va armado con su Bláster y su socarronería.





Las misiones principales incluyen acción, exploración, plataformas, carreras, la construcción de edificios y la personalización de algunos personajes.



La princesa Leia y Luke Skywalker son los personajes incluidos en el pack de la aventura. Por separado se puede comprar a Han Solo, Chewbacca y Darth Vader.



AVENTURAS EN EL ESPACIO: la recreación de las batallas espaciales de las pelis son lo mejor del juego: ¡llegó el momento de intentar destruir la Estrella de la Muerte!

POR TIERRA Y AIRE: no sólo podemos utilizar las naves para viajar por el hiperespacio, también para movernos por los tres escenarios terrestres.

La Galaxia en tus manos

Las físicas están muy logradas y las naves dan la sensación de flotar en el espacio mientras realizamos todas las misiones.

Variados vehículos

Para movernos por la galaxia tenemos multitud de naves espaciales, vehículos propios de la saga y peludos animales. Así, podemos ponernos a los mandos del X-Wing, utilizar un aerodeslizador T-47 en la batalla de Hoth, o montar en Bantha. Sólo hay que acudir a las pistas de aterrizaje o las plataformas desperdigadas por los escenarios.





¡El Halcón Milenario! ¿Te apetece darte una vueltecita por el hiperespacio?

CON LA TRILOGÍA ORIGINAL, LLEGAN A DISNEY INFINITY LOS MEJORES PERSONAJES DE STAR WARS

de gran acción y que requieren de cierta pericia y reflejos. En cuanto al combate cuerpo a cuerpo, no es tan sofisticado como en **Twilight of the Republic**, los enemigos son mucho menos variados y los personajes tienen menos combos.

Es para todos

El play set ofrece horas de diversión en tres áreas distintas, **Tatooine, Hoth y Endor**, con multitud de misiones principales y secundarias que van desde las más sencillas, como transportar objetos y personajes, hasta las batallas espaciales en las que hay que tener mil ojos para no estrellarse. Rise Against the Empire es un juego hecho para toda la familia y **para los fans de Star Wars**. Un play set muy entretenido y digno de una saga que ha marcado y sigue marcando época, con unos personajes inolvidables y un cuidado apartado artístico, y manteniendo las dosis de aventura y acción que han hecho famosa a la franquicia.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Algunos escenarios, como el de Hoth, son realmente bonitos.

Diversión ★★★★
Geniales vuelos espaciales dentro de un desarrollo variado.

Sonido ★★★☆
Buen doblaje al castellano y la banda sonora original.

Duración ★★★☆
La aventura dura 8-10 horas. Tenemos más de 50 misiones.

Personajes con carima, la ambientación, los batallas espaciales, fidelidad a la saga.

Repetición en las misiones secundarias. La batalla con Darth Vader es algo sosa.

Nuestra opinión

Un juego para toda la familia... y para los fans

Una auténtica experiencia Star Wars y un cuidado homenaje a las películas clásicas en el que se mezclan plataformas, exploración, acción y alucinantes combates espaciales.

Te gustará...

Más que... Play set Spider-Man (DI 2.0)

Igual que Play set Guardianes de la Galaxia (DI 2.0)

Total

82

EL DATO
Zip Lash es el quinto juego de la saga Chibi-Robo, que se inició para GameCube en el año 2005



Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **35,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Chibi-Robo tiene que salvar el mundo de unos malvados alienígenas a la vez que recicla basura y usa su cable para resolver puzles y conseguir chucherías u otros coleccionables. ¡Lo normal en un robot!

Chibi-Robo! Zip Lash

La aventura de una mascota futurista y con futuro.

Hay muchos juegos y personajes que en Japón son un fenómeno y que en Europa o EE.UU. no son gran cosa. Algo así ocurre con el pequeño **Chibi-Robo**, simpático como él solo y mono con su enchufe a modo de cola y sus 10 cm. de tamaño. ¿Qué puede hacer un bicho tan pequeño en un juego de plaformas? Sorprendentemente, muchísimas cosas.

Carga las pilas

Este año, Nintendo ya ha lanzado para Nintendo 3DS varios juegos pequeñitos con protagonistas monos, siendo quizá **Box Boy!** nuestro favorito, de modo que la llegada de Chibi-Robo! Zip Lash no debería sorprender a nadie al mezclar plataformas y puzles con un protagonista al que se quiere al instante. Con su cola en forma de **enchufe**, Chibo-Robo se las apañará para acabar con una **invasión alienígena** que está acabando con los recursos naturales de la Tierra. Ya sea usando su enchufe con un ataque rápido y corto o con uno cargado, más fuerte y más largo, irá trepando por escenarios llenos de pequeños enemigos y consiguiendo toda clase de **objetos coleccionables**: basura para reciclar y conseguir más vatios para su nave espacial o chucherías de marcas reales (sí, esto es un poco publicitario). En su aventura se va encontrando con otros personajillos graciosos y ami-



El amiibo
Se vende por separado o en pack con el juego, y te convierte en Superchibi-Robo, más rápido y con más vatios.



De vez en cuando, conseguirás poderes con los que el bueno de Chibi-Robo podrá hacer cosas especiales, como quemar objetos con fuego.



Hay diferentes plataformas y bloques que tendrás que conocer para avanzar y conseguir objetos coleccionables. Atento a las características de cada uno.

LA PANTALLA TÁCTIL muestra los objetos que has conseguido de cada nivel. Hacerse con todos es el mayor reto.

CHIBI-ROBO tiene dos tipos de ataque con su cable, con diferente alcance y velocidad. Tienes que usar cada uno en el momento adecuado.

ESTAS FASES te recompensan con un objeto coleccionable o monedas. Y sigue habiendo objetos ocultos por recoger.

HAY NIVELES con esquemas distintos: volarás en globo o harás esquí acuático en fases de scroll lateral.

CHIBI ROBO QUIZÁ NO SEA LA MASCOTA DE NINTENDO MÁS CONOCIDA, PERO ES MUY MONO Y TIENE MARCHA PARA RATO

gables que le ayudarán a cambio de algún pequeño favor, así como con obstáculos que superamos haciendo uso de los **power-ups** sueltos por los niveles y algún misterio que poco a poco irás desentramando.

¡Qué entretenido!

Lo más curioso de Chibi-Robo es cómo funcionan sus mundos, pues puedes saltarte niveles para luego volver si quieres el 100% de los objetos coleccionables o simplemente jugar al juego completo, que tampoco es tan largo como para prescindir de fases. Por fortuna, el **ingenio de los puzles**, los jefes finales curiosetes y lo divertido que es avanzar lanzando tu cola-gancho-enchufe por los mundos hacen que Chibi-Robo! Zip Lash sea uno de esos juegos que entretienen a tope y que dejan con ganas de más una vez los terminas. Con suerte, el robotillo se hace más popular y recibimos más juegos. Por ahora, nos conformamos con su amiibo, que es bien bonito.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Con un buen efecto de profundidad y gráficos en 3D.

Diversión ★★★
Puzles inteligentes, aunque un plataformeo no muy exigente.

Sonido ★★★
Melodías pegadizas y personajes con vocecillas graciosas.

Duración ★★★
No es demasiado largo, pero conseguir el 100% lleva lo suyo.

Puzles ingeniosos, objetos coleccionables bien escondidos, protagonista mono.

Puede ser un poco repetitivo y quizá hasta fácil. Algo corto. La publicidad de chuches.

Nuestra opinión

Puzles que llegan bien cargados de pilas

La nueva aventura de Chibi-Robo es quizá la que menos arriesga en su planteamiento, pero su mezcla de puzles, plataformas y protagonista majete es un combo difícil de obviar.

Te gustará...

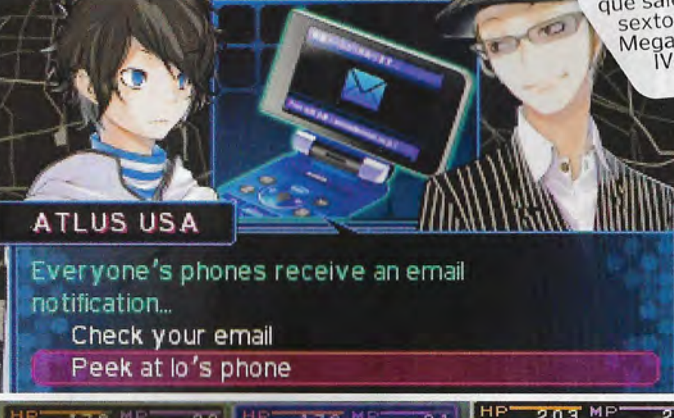
Más que... Mighty Switch Force!

Menos que... Shovel Knight

Total

85

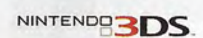
EL DATO
El quinto juego de Shin Megami Tensei que sale en 3DS (el sexto será Shin Megami Tensei IV: Final)













Género **Rol táctico**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Unos demonios han invadido Tokio, y la única manera de sobrevivir y salvar vidas es enfrentarse a ellos con criaturas de su misma especie, gracias al poder de invocar demonios que nos concede Nicaea.

Shin Megami Tensei

Devil Survivor 2 Record Breaker

Cómo sobrevivir a los demonios en Tokio.

Atlus nos sorprendió en la antigua DS al estrenar una estupenda **subsaga de Shin Megami Tensei**, a la que tituló **Devil Survivor** y que apostaba por el rol táctico (al estilo Fire Emblem). Su recepción fue tan buena que con la llegada de 3DS decidió crear una adaptación muy mejorada y ampliada de la primera entrega (**Devil Survivor Overclocked**), y ahora nos llega también una nueva versión para 3DS de la segunda, que añade contenidos aún más amplios que Overclocked en su día.

Invocar para sobrevivir

La historia de Devil Survivor 2 comienza cuando nuestros personajes principales (estudiantes de instituto) se registran en una misteriosa web llamada **Nicaea**, que según cuentan los rumores muestra vídeos de amigos justo antes de que mueran. Lo que empieza como una broma pronto se vuelve realidad cuando reciben un vídeo que predice la muerte de ellos mismos, pero gracias a la **"aplicación de invocación de demonios"** que reciben en sus móviles son capaces de cambiar sus destinos con la ayuda de estas criaturas... al menos por el momento, porque toda **Tokio** se ha sumido de repente en el caos debido a una aterradora invasión de demonios. Y la única solución es combatir el fuego con fuego: ahora que nuestros protas pueden invocar demonios, tienen el poder de reclutar a una gran variedad de ellos y controlarlos a voluntad. Jugablemente, las batallas son una combinación de estrategia y rol: podemos controlar por turnos hasta cuatro personajes en un mismo





Los combates son por turnos: tras un turno inicial, y dependiendo de varios factores, los personajes y demonios pueden disponer de un turno extra.



La acción se desarrolla en la pantalla inferior, por lo que el efecto 3D sólo se aprovecha en menús y poco más. Gráficamente es casi como la versión de DS.

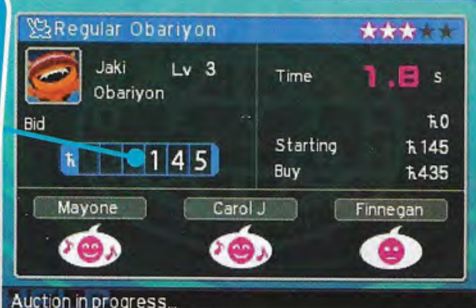


CADA PERSONAJE va acompañado de dos demonios. Es posible fusionar demonios para obtener otros más fuertes.

MOVEMOS a nuestros personajes a través de casillas y por turnos. Al acercarnos a un enemigo lo suficiente podemos atacarlo.



LOS DEMONIOS pueden obtenerse a través de subastas en el menú principal. Cuanto más avancéis, mejores demonios habrá.



EN LAS SUBASTAS nos enfrentamos a invocadores virtuales por la puja más alta. Ganamos Macca a lo largo de las batallas.

El protagonista no tiene diálogos definidos: cuando habla, nosotros decidimos lo que dice entre varias opciones.

ESTA VERSIÓN AÑADE UNA LÍNEA ARGUMENTAL, VOCES, NUEVOS DEMONIOS, ETC.

combate, cada uno acompañado de dos demonios. A medida que progresamos y subimos niveles, los personajes y demonios aprenden nuevas habilidades y hechizos. Esta versión para 3DS añade **una línea argumental adicional** tan extensa como un juego completo con una nueva invasión demoníaca, además de voces, nuevos demonios y otras mejoras. Eso sí, tanto textos como voces están en inglés.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Gráficos casi de DS. Gran diseño de personajes y monstruos.

Diversión ★★★★
Si os gustan la estrategia y el rol no podréis soltarlo.

Sonido ★★★
Excelente y variada banda sonora. Voces en inglés.

Duración ★★★★
Os dará más de 60 horas entre las dos líneas argumentales.

Excelente jugabilidad. Gran duración. Muchos demonios diferentes. La banda sonora.

En inglés. Gráficamente no supone una gran mejora respecto a la versión de DS.

Nuestra opinión

Ya era muy bueno, y ahora es más grande

Uno de los mejores juegos de rol táctico que hemos jugado tiene ahora una historia casi el doble de extensa y muchas mejoras, aunque sus gráficos apenas han evolucionado y está en inglés.

Te gustará...

Más que... SMT: Devil Survivor Overclocked

Menos que... Fire Emblem Awakening

Total

88



El juego empieza en un día muy especial: el de la boda de Octodad. Arreglarse y alcanzar el altar ya es toda una proeza para un tipo sin osamenta.



El control y la física del cuerpo de Octodad hacen que realizar tareas cotidianas sea difícil. Pero también hay una historia en el juego, y muy divertida.







Nintendo eShop



7

Género	**Aventura**
Compañía	**Young Horses**
Jugadores	**1-4**
Precio	**13,99 €**
octodadgame.com	

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

¿Un pulpo padre de familia? El desarrollo pierde algo de fuelle según avanza, pero es un juego desternillante.

Total

80

Octodad Dadliest Catch

Disculpe... ¿es usted un pulpo?

Cortar el césped, ir de compras, hacer café o hasta vestirse. Todas esas tareas son sencillas para cualquier **padre de familia**... si tiene huesos, claro. Pero, ¿y si es un pulpo haciéndose pasar por humano? Pues va a tener un problema controlando sus tentáculos... Esta la premisa de Octodad, un juego donde hasta la tarea más sencilla es difícil debido al surrealista control de su protagonista. Difícil, pero también muy graciosa.

Cefalópodo de familia

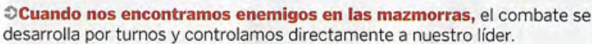
Moverse fuera del agua no es fácil para nuestro protagonista: con los gatillos del GamePad andamos, con el stick derecho controlamos la distancia a la que movemos nuestro brazo y con el izquierdo, la dirección. Una locura que dará lugar a **escenas hilarantes** mientras intentamos desenvolvernos sin que la gente se de cuenta de que somos un pulpo (aunque cierto cocinero japonés nos ha calado y nos la tiene jurada). El planteamiento es divertidísimo en un primer contacto con el juego. Una vez se pasa la sorpresa, pierde algo de fuerza pero mantiene la frescura añadiendo momentos de **sigilo** y algún **minijuego**. Y, eso sí, la risa siempre está asegurada.



Si lo destrozamos todo a nuestro alrededor o nos mostramos demasiado inútiles, la gente se fijará en ti. ¡Cuidado, nadie debe descubrir nuestra naturaleza!

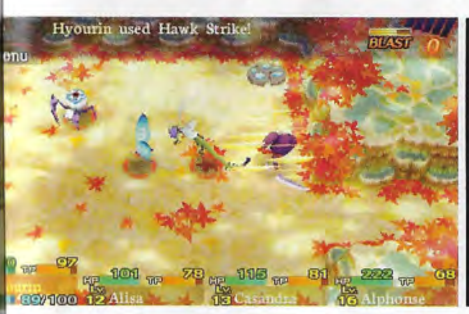





Cuando nos encontramos enemigos en las mazmorras, el combate se desarrolla por turnos y controlamos directamente a nuestro líder.



Podemos registrar nuevos personajes para nuestro gremio y elegir su clase. ¡Experimentad con distintas combinaciones de clases para cada situación!







NINTENDO 3DS



Género	**Rol**
Compañía	**Atlus / Spike Chunsoft**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
www.atlus.com	

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★★

Valoración

Si tienes paciencia disfrutarás de un juego desafiante, aunque puede hacerse repetitivo y está en inglés.

Total
78

Etrian Mystery Dungeon

Crossover mazmorrero: más rol japonés en 3DS.

Atlus y Spike Chunsoft colaboran para unir dos de sus sagas más exitosas para las portátiles de Nintendo: **Etrian Odyssey** y **Mystery Dungeon**. Los crossovers son la habitual razón de ser de esta última, y nosotros la conocemos especialmente por los títlos de la serie **Pokémon Mundo Misterioso** (llamados Pokémon Mystery Dungeon en el extranjero).

Unión de conceptos

Spike Chunsoft ha llevado a cabo las tareas principales del desarrollo, por lo que no sorprende que la fórmula sea más cercana a la de un Mystery Dungeon. Con un grupo de hasta **cuatro personajes** recorremos mazmorras en tercera persona con vista cenital, las cuales se generan aleatoriamente cada vez que entramos en ellas. Cuando nos cruzamos con algún enemigo en la mazmorra, **el combate** se desarrolla por turnos; sin embargo, la transición de exploración a batalla es muy natural, y el enfrentamiento se desarrolla de manera ágil y en el mismo escenario. Los jefes suponen todo un desafío. Por otra parte, el juego toma la ambientación y el **sistema de clases** de Etrian Odyssey, con la posibilidad de controlar personajes de hasta **diez clases distintas.** Todas son ya conocidas de la saga Etrian (lansquenete, runemaster, etc.) excepto una nueva: el vagabundo, inspirado por la subsaga Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer.



Aslarga es la ciudad en la que transcurre el juego, aunque sólo nos movemos por ella a través de menús. Hay posada, tienda, restaurante...



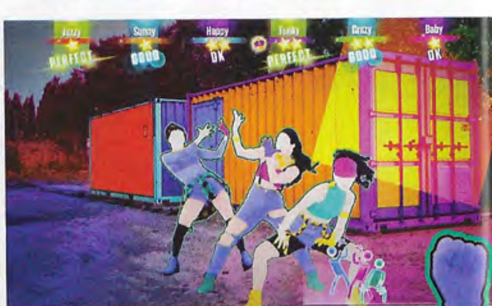
Just Dance 2016 trae 44 temas: casi todos son hits de 2014 y 2015, como "Lights" de Ellie Goulding o "Hey Mama" de David Guetta, más algún clásico.



El nuevo servicio Just Dance Unlimited nos permite, vía suscripción mensual, trimestral o anual, jugar en streaming 150 temas de anteriores Just Dance.







Wii U





Género **Baile**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-6**
Precio **54,95 €**
just-dance.ubi.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Sigue siendo el rey de la pista por sus muchas opciones. Molaría que tuviera más canciones incluidas de serie.

Total
83

Just Dance 2016

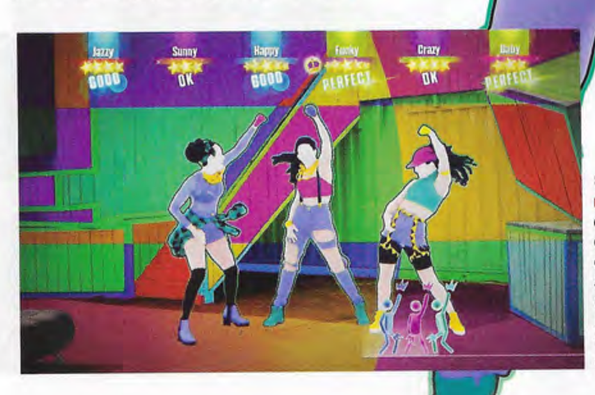
Hasta seis amigos toman la pista de baile.

Creciendo en cada edición, Just Dance se ha convertido en **el juego de baile definitivo**: nos ofrece la posibilidad de bailar en solitario, en compañía, de grabar y subir tus actuaciones a Internet... Y, este año, añade nuevas posibilidades, como usar tu móvil en lugar del mando de Wii.

Bailar sin parar

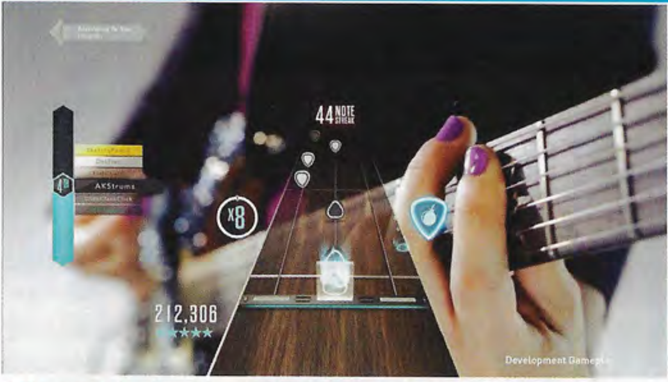
La base es tan simple como siempre: agarras el mando de Wii e imitas las coreografías que ves en la pantalla. En esta edición hay **44 temas**, casi todos hits recientes más algún clásico, y se estrena el servicio **Just Dance Unlimited**: pagando un pase de temporada (6,99 euros por un mes, 14,99 euros por tres meses, o 39,99 euros por un año), podrás jugar en streaming **150 temas** de las anteriores ediciones de Just Dance. Otra novedad es la nueva app para smartphone **Just Dance Controller**, que permite sustituir el mando por el móvil.

Con este sistema, en los modos multijugador **sube de 4 a 6** la cifra de bailarines simultáneos. Hablado de modos, los hay para todos los gustos: las partidas competitivas o cooperativas de Dance Party, ideales para **fiestas en casa**, modos para jugar en solitario, la posibilidad de bajarte online las puntuaciones y coreografías de otros jugadores para intentar mejorarlas, grabar tus vídeos con la cámara del Wii U GamePad y subirlos... El límite son tus fuerzas para seguir bailando.



Bailarines reales con colores chillones y escenarios a juego. Si la estética de Just Dance funciona, ¿para qué cambiarla?





El nuevo Guitar Hero nos reta a tocar temas de bandas pop y rock actuales como OneRepublic, The Killers o Kasabian, y algún que otro tema más clásico.



En el nuevo modo Live, seguimos la acción desde los ojos del guitarrista en un concierto. El público y nuestra banda reaccionan a nuestra interpretación.





Wii U

GUITAR HERO LIVE

12

Género **Musical**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-2**
Precio **109,95 €**
guitarhero.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★★

Valoración

Con renovados modos que aseguran muchas horas de música y una guitarra que hace la experiencia más realista, estamos ante un juego ganador.

Total
86

Guitar Hero Live

Vuelven los auténticos héroes del escenario.

Cinco años han pasado desde el lanzamiento de Warriors of Rock, el último **Guitar Hero** que llegó a **Wii** y, sí, ya teníamos ganas de volver a sentir la música en nuestras venas. Así que la noticia del renacimiento de la serie nos pareció excelente y, tras probar el juego, nos ha quedado claro que no nos equivocábamos: viene cargado de **novedades** muy interesantes.

La magia del directo

La primera es **la guitarra**. Robusta y bonita, cambia la distribución de los botones que pulsamos con la mano izquierda (si somos diestros): ahora son seis colocados en **dos hileras de tres,** una blanca y otra negra. Esto permite hacer **acordes de cejilla** pulsando dos a la vez, y la sensación es más parecida a tocar una guitarra real.

El otro cambio importante está en **los modos de juego**: el primero, llamado **Live**, nos permite participar en festivales alternando bandas ficticias de diferentes estilos, y siguiendo la actuación desde los ojos del guitarrista en vídeos de imagen real. Y está limitado a algo más de 40 canciones. Pero nos ha gustado más **GH TV,** que jugamos online y en el que nos "conectamos" a **un canal de TV** para tocar la canción que suena en ese momento, entre más de 200, y comparar nuestra puntuación en tiempo real con otros jugadores. Un modo que garantiza muchísimas horas de diversión y piques.



En la nueva guitarra, los botones superiores se disponen en dos hileras de tres. Se parece más a tocar de verdad.

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Zelda Tri Force Heroes
2. Project Zero V
3. The Bridge
4. Shovel Knight: Plague of Shadows
5. Splatoon





RUBÉN GUZMÁN

1. Zelda Tri Force Heroes
2. Super Mario Maker
3. Project Zero V
4. Octodad
5. Splatoon





ROBERTO ANDERSON

1. SMT Devil Survivor 2 Record Breaker
2. Super Mario Maker
3. Project Zero V
4. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
5. Shin Megami Tensei IV

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

El terror de Project Zero V es la baza ganadora de Wii U este mes.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe: una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Devil's Third	277	79
Disney Infinity 3.0	278	88
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Don't Starve (eShop)	275	84
Extreme Exorcism (eShop)	279	82
Game & Wario	249	80
Guacamelee (eShop)	263	90
Guitar Hero Live	279	86
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2016	279	83
Kirby y el Pincel Arcoíris	273	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Jurassic World	275	84
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
Octodad (eShop)	279	80
Pikmin 3	250	93
Project Zero V	279	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
RUNBOW (eShop)	278	85
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Super Chargers	278	88
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Splatoon	**274**	**95**
Nintendo renueva los shooters online con el juego más colorido y fresco del año. Prepara tus armas de pintura y lánzate a jugar sin parar.		
Super Mario Maker	**277**	**90**
Crear, juega, comparte. Millones de niveles de Super Mario hechos por jugadores de todo el mundo y un editor para que crees los tuyos.		
Super Mario 3D World	255	94
Super Smash Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers II (eShop)	274	79
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	252	92
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Yoshi's Woolly World	**275**	**92**
El plataformas 2D más bonito jamás creado. Yoshi vuelve convertido en lana, con modo para dos jugadores y un diseño de niveles sublime.		
Zelda Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- **Tri Force Heroes, un Zelda diferente y especial.**
- **Project Zero V, otro juego de calidad solo para adultos.**
- **Rol del bueno en 3DS con SMT Devil Survivor 2.**
- **Guitar Hero y Just Dance en Wii U... ¡viva la música!**
- La espectacular lucha de DBZ Extreme Butoden en 3DS.

3DS



Un gran mes con grandes juegos, pero Tri Force Heroes brilla con luz propia.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Dragon Ball Z Extreme Butoden	279	77
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Doctor Mario Miracle Cure (eShop)	275	80
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Mystery Dungeon	279	78
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fossil Fighters Frontier	274	80
Fullblox (eShop)	274	81
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Little Battlers eXperience	276	86
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubi Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Puzzle & Dragons Super Mario	273	87
Puzzle & Dragons Z	273	85
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
SMT Devil Survivor 2	279	88
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96
Zelda Tri Force Heroes	279	89

TOP 10
JUEGOS DE PLATAFORMAS


1 Super Mario Maker (Wii U)


2 Super Mario 3d Land (3DS)


3 Super Mario 3D World (Wii U)


4 Shovel Knight (Wii U /3DS)


5 Yoshi's Woolly World (Wii U)


6 New S. Mario Bros. U (Wii U)


7 New S. Mario Bros 2 (3DS)


8 DKC Tropical Freeze (Wii U)


9 Chibi-Robo! Zip Lash (3DS)


10 Kirby Triple Deluxe (3DS)

Yay! You found 11 eggs, so you get...11 Happy Points! ♪



➲ PARTY GAME
➲ NINTENDO
➲ 20 de Noviembre

Animal Crossing amiibo Festival

¡Vivan las fiestas del pueblo!



amibo al mando

El **lector NFC** de nuestro Wii U GamePad será clave. Con él la consola leerá los datos de las figuras amiibo: los felicipuntos guardados en ella, diseños de **Happy Home Designer**...

Con la fiebre Animal Crossing por todo lo alto gracias al éxito de Happy Home Designer en 3DS, la llegada del primer juego de tablero digital de la serie para Wii U es todo un acontecimiento. Y más si llega acompañada por una nueva serie de figuras amiibo de Animal Crossing, y también es compatible con las tarjetas amiibo.

Alerta mundial

Cambiante como los anteriores juegos de Animal Crossing y como la vida misma: la característica principal del pueblo-tablero de amiibo Festival es que irá evolucionando con el tiempo, a veces con tus aportaciones y otras con el simple paso de las estaciones. El juego permitirá partidas para cuatro jugadores en modo local, en las que cada uno jugará con su propia figura amiibo. Colocaremos la figura sobre el lector NFC del GamePad y el personaje tirará los dados y avanzará hasta la casilla que corresponda con el objetivo de ganar felicipuntos: en cada una veremos una escena de los personajes de Animal Crossing ➲



Canela es uno de los personajes jugables. Su figura amiibo viene en el pack, junto a la de Candrés.

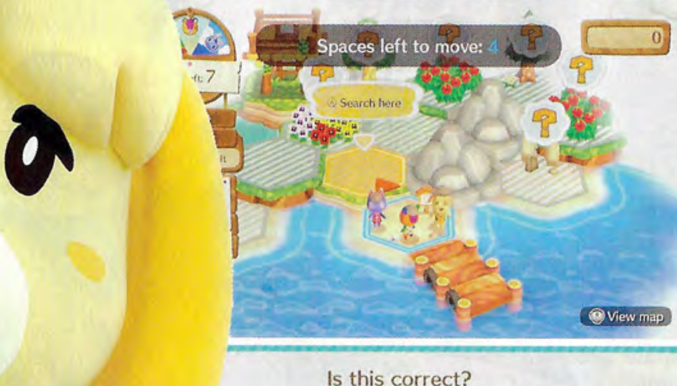




Los amiibo son necesarios para jugar. Con el juego vienen los de Canela y Candrés.



AMIIBO FESTIVAL SERÁ UN JUEGO DISTINTO CADA DÍA, PORQUE CAMBIARÁ CADA VEZ QUE JUGUEMOS. ¡POR ALGO ES UN ANIMAL CROSSING!







Las partidas son para cuatro jugadores en red local, y cada jugador debe tener un amiibo para participar. Después, comienza una divertida partida por turnos con el pueblo de Animal Crossing como escenario.



La colección amiibo de AC constará de 8 figuras: Canela, Candrés (que se venden con el juego y por separado), Nuria, Tom Nook, Al, Paca, Pili y Totakeke.

Vivan los minijuegos

De momento se han revelado tres: ¿Qué sabes de AC?, un concurso con preguntas sobre la saga, Isla de los globos, un juego de habilidad, y Huida de la isla desierta, donde tendrás construir una balsa para escapar de una isla

en su vida cotidiana, y con muchas de ellas nos partiremos de risa. Pero lo mejor es que no habrá dos partidas iguales, porque el tablero será cambiante. Para empezar, cada partida se desarrollará en un mes del año, y cada turno será un día, disfrutando de eventos de temporada como caza de bichos o concursos de pesca. Y los domingos habrá compra y venta de nabos... ¡cuidado con especular demasiado! Además, a medida que juguemos el pueblo cambiará con nuevos edificios y rutas por el tablero, garantizando las sorpresas. De hecho, la personalización de tablero tiene una opción chulísima: guardar en una figura amiibo cualquier casa que hayamos diseñado en Happy Home Designer y trasladarla al pueblo de amiibo Festival. Y también entrarán en juego las tarjetas amiibo, que nos servirán para desbloquear minijuegos. Y es que este juego es como la vida... ¡cuántas cosas por hacer!

Primera impresión

- **Será un juego precioso.**
- **Para jugar cuatro, hay que comprarse dos amiibo más.**





Desbloqueamos emociones y trajes que podemos guardar en nuestras figuras amiibo.







Un pack muy completo

El juego viene con las figuras de Canela y Candrés y con las tarjetas amiibo de Tere, Parches y Minina. El resto de las figuras y tarjetas amiibo se venden por separado.



+

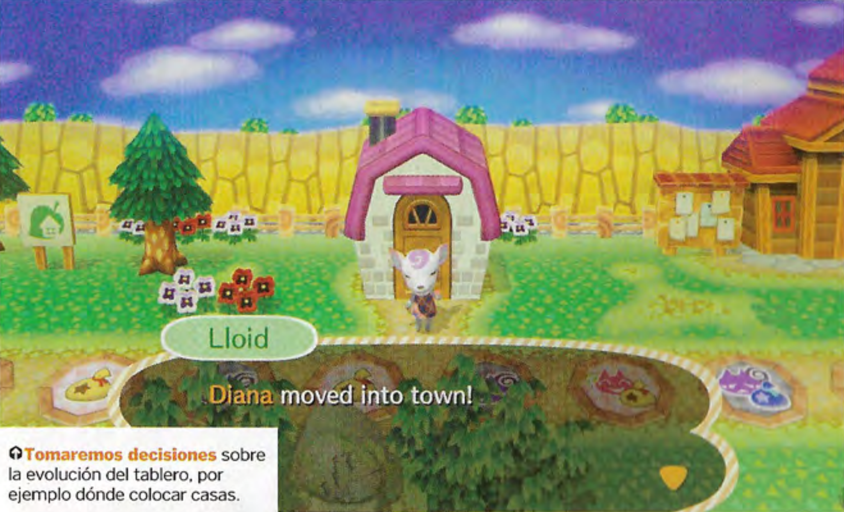


+



¡PODEMOS LLEVAR AL TABLERO LAS CASAS DE HAPPY HOME DESIGNER!





Tomaremos decisiones sobre la evolución del tablero, por ejemplo dónde colocar casas.



FIESTA DE PRIMERA

Animal Crossing es hoy día una de las cinco franquicias más importantes de Nintendo, y la compañía no se la va a jugar con este título: se tratará de un party game diferente y completísimo, que esconderá sorpresas y posibilidades de juego debajo de cada baya.



- ROL
- MONOLITH
- 4 DE DICIEMBRE



Terminal portátil

El GamePad se transformará en una futurista herramienta, y en su pantalla consultaremos información sobre Mira **en tiempo real**: mapas del planeta, datos sobre las especies que lo habitan, información de las misiones...

Xenoblade Chronicles X

La nueva frontera de la raza humana.

Os hemos hablado ya mucho de Xenoblade Chronicles X, pero todo lo que se diga de un juego tan inmenso es poco. Y hoy nos queremos centrar en el aspecto más importante de esta aventura de rol ya que, aunque habrá estrategia, acción y hasta conducción, sobre todo será un juego de exploración. La humanidad ha aterrizado en un nuevo hogar y nosotros hemos de colonizarlo.

Un mundo salvaje

Ante ti tienes un gran mundo dividido en cinco continentes, cada uno enorme y conectados entre ellos por estrechos pasos de terreno: bosques, desiertos, montañas... pero todos ellos alienígenas, de aspectos muy diferentes a los de la Tierra.

Nuestra primera misión será rescatar náufragos: cuando nuestra nave impactó en el Planeta Mira, quedaron desperdigados y ahora están encerrados en cápsulas de éxtasis. Y no solo habrá que salvar sus vidas, sino que también se nos encomendará la misión de cartografiar el planeta: colocando balizas según avanzamos, podremos analizar la geografía, la fauna y la flora de los nuevos territorios. Todo, en un juego en el que nuestra misión será la más importante: conseguir que la humanidad sobreviva en otro mundo... su nuevo hogar.

Primera impresión

- **El juego más grande de la historia de Wii U.**
- **No llegará doblado (pero sí completamente traducido).**





➲**Tan alucinantes** como los escenarios serán las criaturas que los habitan: ¡a luchar con ellas en tiempo real!





ANTE TODO, XENOBLADE NOS HARÁ SENTIR COMO LOS PRIMEROS HOMBRES EN UN NUEVO MUNDO





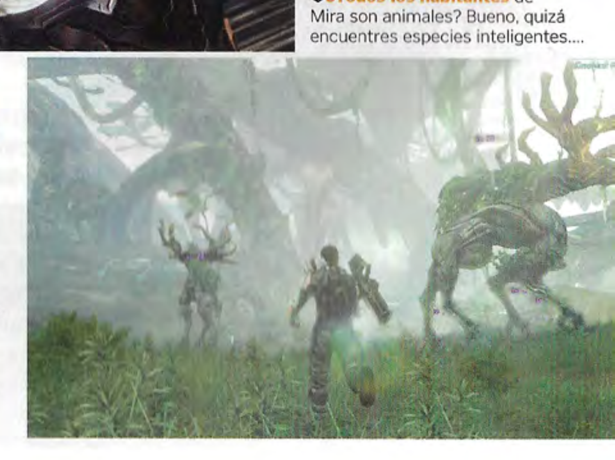
➲**Mira será enorme,** demasiado grande para recorrerlo a pie. Desde la segunda mitad de la aventura dispondremos de Skells, robots que se transformarán en vehículos.

➲**¿Todos los habitantes** de Mira son animales? Bueno, quizá encuentres especies inteligentes....



LA MISIÓN DE TU VIDA

Decir que Xenoblade va a ser una de las mayores epopeyas de ciencia-ficción jamás jugadas no es exagerar. Este juego tendrá algo distinto, y nos hará reflexionar sobre la humanidad y su papel en la naturaleza... ¡al mismo tiempo que vivimos aventuras alucinantes!





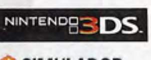












- SIMULADOR
- NINTENDO
- 20 de Noviembre



Dale tu toque

Cada una de las profesiones tendrán sus propias opciones, y por lo tanto sus propios **menús táctiles** que nos facilitarán al máximo cada tarea.

New Style Boutique 2

¡Marca Tendencias!

Peluquera, diseñadora, modelo... ¿qué quieres ser?

La tercera entrega de la serie Style Boutique (segunda de 3DS) va a dar un paso gigantesco para convertirse en el simulador de moda más completo jamás creado. Hasta cinco carreras distintas podremos desarrollar en una misma partida, cada una con sus tareas y opciones.

Siempre con estilo

Así, se mantiene la clásica profesión de Dueña de Boutique, y en tu negocio tendrás que buscar el look adecuado para cada cliente con las diferentes prendas y complementos (habrá 19.000 artículos, nada menos). Pero además, podremos ejercer de peluquera, (eligiendo entre 1300 looks) maquilladora (diseñando nuestros propios set de maquillaje), diseñadora (creando nuestra propia firma) o modelo (y llegando a aparecer en carteles publicitarios). Cada una de estas carreras tendrá gran profundidad. Y esto no es todo: por primera vez, el juego tendrá un modo Historia centrado en el Chalet Chic, una casa de muñecas que has heredado y que también podrás decorar a tu gusto. La guinda la pondrán las figuras amiibo: muchas de ellas nos servirán para conseguir complementos de los personajes, como Peach, Mario o Kirby. Un juego de posibilidades infinitas.

Primera impresión

- **Inmenso en opciones.**
- **Si no te gusta la moda...**

EL DATO

Nintendo lanzará una edición de New 3DS con el juego preinstalado y cubiertas del mismo.



Habrá más de 19.000 artículos, entre ropa y complementos, para que crees el look de tus clientes. ¡Millones de combinaciones!




- PLATAFORMAS
- GALAXYTRAIL
- YA DISPONIBLE

Freedom Planet

Cuidado, Sonic, llegan una duras competidoras...



Con sabor a 16 bits

Como buen juego de plataformas clásico, **Freedom Planet** se bastará y sobrará con el stick y los botones para hacernos disfrutar de una divertida experiencia. Y tendrá, claro, **modo Off-TV**.

Por los pelos, no hemos podido incluir antes del cierre de la revista el análisis de Freedom Planet, pero el juego ya está disponible en la eShop de Wii U. Eso sí, ya hemos jugado unas horas, y tenemos que decir que este juego de plataformas y acción es un claro homenaje a la época de 16 bits (y, más concretamente, a los juegos de Sonic). ¡Nos está encantando!

Heroínas carismáticas

Freedom Planet cuenta cómo tres heroínas deben salvar su mundo de la invasión de un ejército de robots. Ellas son Lilac, Carol y Milla y, esta vez sí, optar por cada una de ellas para superar los niveles marca una gran diferencia al jugar. Quizá la estrella del equipo es la dragona púrpura Lilac: su melena le sirve para dar estopa a sus enemigos, pero lo mejor es que corre como las balas, lo que unido a su capacidad de impulsarse la convierte en un rayo recorriendo los escenarios. Por su parte, Carol prefiere el cuerpo a cuerpo y pilota una moto capaz de correr por paredes y techos, y Milla tiene poderes psíquicos con los que arroja objetos a los enemigos o les devuelve sus propios ataques. Con este trío, nos espera una aventura llena de acción, saltos y brillantes enfrentamientos con jefes finales. Análisis en el próximo número.

Primera impresión

- ¡Es muy divertido!
- A ver lo que dura.





Los juegos de Dragon Ball

El manga más exitoso de todos los tiempos, hermanado desde siempre con Nintendo.



EL DATO
41 veces se ha llevado la saga a consolas Nintendo desde que, en 1986, se diese el pistoletazo de salida.



+info
Akira Toriyama (1955) debutó a los 23 años como dibujante con Wonder Island, luego le llegó el éxito de Dr. Slump, y después... ejem.

Ha llovido mucho desde la primera vez que oímos "vamos con afán, todos a la vez". Quién le iba a decir entonces al propio Toriyama que aquel niño con cola, que no sabía nada de mujeres, acabaría salvando la galaxia luciendo melena rubia. O más aún, que sus batallas serían recreadas por jugones de varias generaciones durante nada menos que tres décadas: desde unas primeras aventuras en 8 bits con gráficos simplísimos, hasta espectaculares juegos de lucha con mejores animaciones que la propia serie de televisión. Goku y las consolas han ido de la mano desde hace mucho, siendo **un personaje de videojuego casi tan veterano como Mario o Link**.

Sólo para Japón

Nadie se acuerda ya de él, pero el primer juego de Dragon Ball (por dos meses) salió para esa rareza de consola llamada Super Cassete Vision. El título, llamado DB: Dragon Daihikyo pasó a la historia como el único que no produjo Bandai, y en él nos movíamos sobre la nube voladora dando (literalmente) palos a todo el mundo. A partir de ahí, 8 juegos en 6 años para la primera consola de Nintendo, casi todos con mucho toque de aventura rolera a lo Zelda. Pero estos no forman parte de nuestra infancia porque nunca llegaron a nuestras tiendas. Nosotros seguimos esperando, viendo la serie y soñando lo que sería tener un juego de Goku "a lo Street Fighter II"... hasta que en 1993, el Cerebro de la Bestia cumplió su cometido. El inconfundible título de Dragon Ball Z con el que se rebautizó al Super Butoden dio el pistoletazo de salida en nuestro país. Si bien es cierto que los



El primer DB de NES trajo un sistema de cartas que nos recuerda a los recientes de 3DS, y sorprendió por sus imágenes estáticas.



Goku llegó a España en el 93 con el primer Butoden. Un sueño hecho realidad, y uno de los cartuchos más deseados y jugados de la época.

8 años de exclusividad

Entre noviembre del 86 y abril del 94, tener una consola de Nintendo fue la única forma de poder jugar con Goku y compañía. «L'Appel du Destin» de Mega Drive rompió la tradición, un juegazo con un plantel interesante... que pronto fue barrido por el increíble «Butoden 2».



Cronología completa (subrayados los distribuidos en España)

- **1986** NES Dragon Ball: Shenlong no Nazo (DB: Le Secret du Dragon)
- **1988** NES Dragon Ball: Daimaou Fukkatsu
- **1989** NES Dragon Ball 3: Goku Den
- **1990** NES Dragon Ball Z: Kyôshi Saiyan
- **1991** NES Dragon Ball Z II: Gekishin Frieza
- **1992** NES Dragon Ball Z III: Ressen Jinz ningen
- **1992** NES Dragon Ball Z: Gekit Tenkaichi Budokai
- **1992** SNES Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu
- **1993** NES Dragon Ball Z Gaiden: Saiyajin Zetsumetsu Keikaku
- **1993** SNES DBZ: Super Butoden (En España, Dragon Ball Z)



- **1993** SNES Dragon Ball Z: Super Butoden 2 (DBZ: La Leyenda de Saien, 1994 en España)



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 66 **Konami Krazy Racers**

Retro Review de uno de los mejores clones de Mario Kart jamás creados.







Extreme Butoden ha sido el último en llegar, y viene cargado con todos los nuevos personajes y transformaciones vistos en las películas recientes, así como en Dragon Ball Super, la nueva serie.

mientos de los personajes eran algo lentos y toscos, en global fue un juego muy divertido, con combos chulos, magias espectaculares y, sobre todo, la novedad de la pantalla partida. Lo suficiente para que lo quemásemos durante meses. Exactamente los que pasaron para que (ahora sí) nos quedásemos sin palabras ante el que durante muchos años fue **el mejor juego de Goku jamás hecho**.

El leyenda de Saien

Así se conoció en nuestra tierra al mítico **Super Butoden 2,** un juegazo de principio a fin. A nadie pareció importarle que su completo modo historia (con diferentes caminos) estuviese en completo francés, ¡así hasta aprendimos un poco! Era tal la calidad gráfica, el salto en la jugabilidad y las animaciones, las magias con las que nos machacamos los dedos (y los mandos) pulsando rápido el botón... toda la magia de Dragon Ball Z entró en uno de los grandes imprescindibles de la generación, que sentó cátedra, y cuyo éxito no pudo ser igualado en las dos continuaciones. No en vano, es el juego que se ha estado incluyendo en las reservas del actual Extreme Butoden de 3DS.



Más de 160 personajes se dieron cita en el imbatible DBZ: Budokai Tenkaichi 3 de Wii.

Consolas sin Goku

Los cambios generacionales traen muchas consecuencias, y el mundo de las consolas no es precisamente una excepción. Si NES y SNES fueron un paraíso para los fans de Dragon Ball, en el cambio a la 64 bits nos quedamos a dos velas. El mundo poligonal aún no estaba preparado para grandes juegos de lucha, y estos se quedaron en consolas menos potentes como Saturn y PlayStation. Eso sí, en N64 nació Super Smash Bros., nada menos.



5 AÑOS DE REPENTINA SEQUÍA llevaron a Nintendo 64 a ser la primera consola de Nintendo sin Dragon Ball, tras varios años con hasta tres lanzamientos.

A GameCube le costó, pero recuperó la saga para las consolas de sobremesa de Nintendo con dos juegazos de lucha. Wii empezó a tope con los Tenkaichi, tuvo un "beat 'em up" exclusivo... pero volvió la sequía. Mientras que en portátiles siempre ha sido un no parar, en sobremesa nos hemos quedado sin los Burst Limits, Raging Blast, Ultimate Tenkaichi, Battle of Z y Xenoverse. Eso sí, ninguno de ellos ha estado a la altura del Tenkaichi 3 de Wii, el mejor juego de DB hasta la fecha, que luce aún mejor en Wii U gracias al escaneo progresivo y la salida HDMI.



TRAS 3 AÑOS, aún seguimos esperando el primer Dragon Ball de Wii U.

DRAGON BALL Z ES CLARAMENTE LA SERIE QUE MÁS VIDEOJUEGOS HA INSPIRADO DE ENTRE LAS 4 QUE CONFORMAN LA TRAMA DEL UNIVERSO DRAGON BALL

- **1994** GB Dragon Ball Z: Goku Hish den
- **1994** SNES Dragon Ball Z: Super Butoden 3 (Dragon Ball Z: La Última Amenaza, en España)
- **1995** GB Dragon Ball Z: Goku Gekitoden
- **1995** SNES Dragon Ball Z: Super Goku Den - Totsugeki-Hen
- **1995** SNES Dragon Ball Z: Super Goku Den - Kakusei-Hen
- **1996** SNES Dragon Ball Z: Hyper Dimension
- **2002** GBC Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors
- **2002** GBA Dragon Ball Z: Collectible Card Game
- **2002** GBA Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
- **2003** GBA Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
- **2003** GBA Dragon Ball Z: Taiketsu
- **2003** GC Dragon Ball Z: Budokai
- **2004** GBA Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
- **2004** GC Dragon Ball Z: Budokai 2







Kame hame ha!

... y al fin Wii hizo realidad nuestro gran sueño de la infancia.

El fin de GameCube dejó a Nintendo huérfana del magistral final de una saga. Los dos primeros Budokai se quedaban sin el maravilloso colofón de la trilogía. DBZ: Budokai 3 sólo existió en la PS2 de Sony, y lo mismo pasó con el primer título de la nueva etapa: Tenkaichi. Sin embargo, para la segunda parte en 2006, Wii ya estaba entre nosotros con su genial control por movimientos y todos nos preguntábamos lo mismo: ¿podremos hacer la "onda vital" con los mandos? ¡Claro que sí! Los puristas tuvieron sus controles clásicos (mando de GC incluido), pero la magia estuvo en jugar de pie y sudando de lo lindo en cada combate. Un año después la cosa fue a más con «DBZ: Budokai Tenkaichi 3», un título que perfeccionó mucho el control, y que aún hoy supone un juegazo muy recomendable para disfrutar en Wii U.





LAS MAGIAS clásicas de los personajes Z se hacen al fin imitando sus movimientos.

Con el flojo y mal distribuido Hyper Dimension, y tras no recibir en España los RPG, el universo Dragon Ball frenó en seco su idilio con Nintendo. Tras un ritmo frenético de lanzamientos ininterrumpidos, del 97 al 2001 no salió ni uno... Esto supuso la sequía total en N64, y que no nos llegase nada para GB.

Batallas de bolsillo

En 2002 se acabó el parón a base de juegos para portátiles. Primero salió el único título de GBC (que además fue el primer RPG en llegar a España) y luego empezamos a recibir buenos juegos de lucha para GBA. Pero eso no nos terminaba de saciar. Hacía falta que GameCube recibiese esa nueva saga llamada a, al fin, **hacer brillar la jugabilidad 3D en los juegos de lucha de DBZ**. Y así fue, con dos grandes títulos como fueron Budokai y su secuela.

Entre tanto, en GBA había espacio para todo, incluido un divertido plataformas de acción basado en la primera parte de la serie. DS no fue menos, y su éxito hizo que nos llegasen casi todos los títulos que se produjeron de la saga. Hubo buena variedad, con lucha, estrategia y aventuras, y el reencuentro se con-

- **2004** GBA Dragon Ball Z: Buu's Fury
- **2004** GBA Dragon Ball: Advanced Adventure (2005 en España)



- **2005** GC Dragon Ball Z: Sagas
- **2005** GBA Dragon Ball GT: Transformation
- **2005** DS Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 (2006 en España)



- **2006** Wii Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
- **2007** DS Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu
- **2007** Wii Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



- **2008** DS Dragon Ball: Origins
- **2009** Wii Dragon Ball: Revenge of King Piccolo
- **2009** DS Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans





sumó con Wii. Las luchas 3D habían crecido en la PlayStation 2 de Sony, con grandes espacios que sobrevolar y un estilo menos arcade y más parecido a la serie. Eran los llamados Budokai Tenkaichi, y Wii pilló la saga a partir de su segunda parte. Todo el mundo esperaba lo que ocurrió: pudimos hacer el "kame hame ha" con el mando y el nunchako. Un juegazo, pero que quedó como telonero del **mejor y más completo juego de toda la saga para cualquier consola: Budokai Tenkaichi 3**. Un número abrumador de personajes, una jugabilidad y control perfeccionados, infinidad de modos y opciones... Pero, ¿qué fue de la mítica jugabilidad 2D? Pues que acaba de regresar en 3DS con Extreme Butoden y nos vuelve a tener enganchados a esto de lanzar "ondas vitales" y a disfrutar como niños con las peleas del bueno de Son Goku.



+info

Dos ediciones de «ump Superstars para DS, y el Battle Stadium D.O.N de GC nos trajeron más Goku... sólo ens Japón.

EL FUTURO DE DRAGON BALL ESTÁ ASEGURADO, CON UNA NUEVA SERIE EN EMISIÓN Y NUEVAS PELÍCULAS QUE IRÁN LLEGANDO A LOS CINES

Un fijo que no falla en cada portátil

Si en sus primeros años quedó claro que NES era la consola de Dragon Ball, poco a poco la saga fue haciéndose muy amiga de las portátiles. En occidente nos hemos tenido que conformar con la mitad, y aún así nos llegó más de un juego por año durante las épocas de GBA y DS. La primera Game Boy apenas tuvo dos aventuras menores, y otra más para la Color, pero fue aparecer Game Boy Advance en el mercado y acostumbrarnos a no salir de casa sin Goku. Sin embargo, una vez más el puente generacional nos fastidió, y nos quedamos huérfanos desde 2010 hasta este mismo mes. En el camino nos perdimos tres títulos, el último de DS y los dos primeros de 3DS, que sólo vieron la luz en Japón.







GAME BOY ADVANCE lleva la corona en lo que a juegos de Dragon Ball se refiere, con nada menos que 8 ediciones, 4 de las cuales pudimos ver en España.

- **2010** DS Dragon Ball: Origins 2



- **2011** DS Dragon Ball Kai: Ultimate Butoden
- **2013** 3DS Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission
- **2014** 3DS Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission 2
- **2015** 3DS Dragon Ball Z: Extreme Butouden





RETRO REVIEW

Salió por delante de Mario Kart en la parrilla de **GBA**, y logró llegar parejo a la meta. ¡Recupéralo en la **C.V. de Wii U**!



- eShop Wii U
- Velocidad
- Konami
- GBA
- 2001
- 6,99 €
- 1 Jugador

DE ÉL DIJIMOS...

"Es el típico juego que no sabes cuándo parar de "darle". No vas a ganar para pilas porque no vas a parar de jugar. Y tiene sprites grandes y renderizados, bonitos circuitos... técnicamente magistral".
Nota: 92

NUESTRA OPINIÓN

Manejo sencillo + buen diseño de circuitos = ¡diversión asegurada! Aunque hoy puede parecernos corto, KKR es un buen arcade de carreras que sigue enganchando.

Nota 85



Los ocho pilotos seleccionables desde el principio son: Goemon, Power Pro-Kun, Pastel, Nyami, Takosuke, Cyborg Ninja (Gray Fox), Drácula y Moai. Además, hay cuatro personajes desbloqueables que molan mucho...



Los circuitos son sprites dibujados que se desplazan bajo nuestras ruedas con total fluidez.



Compiten 8 pilotos a la vez, y para ganar es muy importante usar power-ups como turbos o misiles.

Konami Krazy Racers

Mario no es el único maestro de los karts.

Sin cortarse un pelo e imitando al detalle las mecánicas y jubilidad de Super Mario Kart, Konami se marcó en 2001 este pedazo de arcade para GBA: reunió a algunos de sus personajes más simpáticos, los subió en kart y los lanzó a competir en carreras muy locas con "power-ups" a juego.

Pilotos con carisma

El ninja Goemon, Drácula de Castlevania, un Moai de Gradius o Gray Fox de la serie Metal Gear son algunos de los 12 personajes que Konami puso a la carrera en este título. Una selección surrealista basada más en el carisma y la simpatía que en la popularidad, y en la que cada uno tiene sus propios valores de velocidad, aceleración y adherencia. Una vez en la pista, el sprite que plasma el circuito se desliza raudo bajo nuestras ruedas, y el ágil control y el uso de power-ups hacen el resto: carreras emocionantes y divertidas, y encima bonitas, porque los pilotos pixelados son muy simpáticos. Eso sí, el juego se queda un pelín corto de modos y pilotos, y más habiendo perdido el multijugador en su llegada a Wii U.

5 Datos



El mayor rival de Konami Krazy Racers fue Mario Kart Super Circuit. Salió apenas un par de meses después en España (en septiembre de 2001) y destacó en número de circuitos y modos de juego. También está disponible en la Consola Virtual de Wii U.



Konami lanzó más de cincuenta títulos en GBA, entre los que destacaron tres entregas de la serie Castlevania realmente memorables.



Pero la serie estrella de Konami en GBA fue... Yu-Gi-Oh! Nada menos que 13 entregas del juego de cartas pasaron por los circuitos de la portátil.



Otras compañías han puesto a sus personajes a disputar carreras con desiguales resultados. La que mejor parada ha salido ha sido SEGA, que triunfó con las dos entregas de SEGA All-Stars Racing.



Krazy Kart Racing es una secuela que se lanzó para iOS en 2009 y para Android en 2011. Tenía gráficos 3D.

Comunidad

El espacio para vuestras opiniones, obras de arte, consultas más candentes, youtubers favoritos y el escaparate para ir pensando en vuestra lista navideña. No busquéis más: esta es vuestra casa.

Los amos del GamePad

Los usuarios más talentosos de Art Academy vuelven a ganarse nuestra admiración "a pulso".



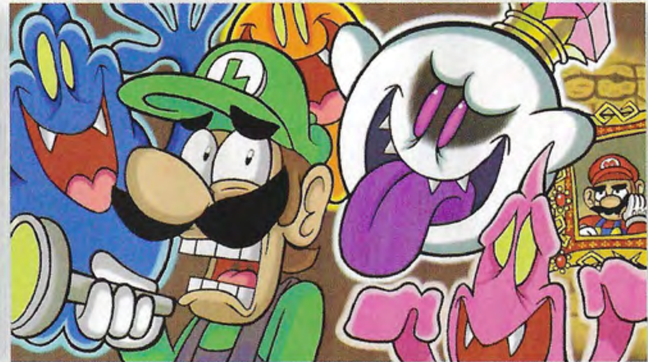
El cuadro zeldero de este mes es obra del usuario **damama-U**, que nos regala una versión anime de Toon Link junto a Gandondorf dándole la espalda al público. Debe de estar reservándose para Zelda Wii U... ¿o no?



Si las Octoamazonas de Splatoon fuesen de carne y hueso, se parecerían mucho a esta muchacha dibujada por el nintendero **Devilman3**, con un sentido de la iluminación perfecto. De las obras más realistas que hemos visto.



Chibi-Robo se enchufa a 3DS con su primer plataformas con amiibo incluido, y el amigo **gonzarez** han querido recibirlo con este brillante dibujo. Porque la página es de papel, que si no, os veríais reflejados ahora mismo.



El fantasma de Luigi's Mansion 2 nos dejó tan "encantados" que muchos soñamos con una tercera entrega cuanto antes, como le ha pasado a tripledge, que ha rendido este homenaje a la saga con esta cómica viñeta.

SE BUSCA



#BuscandoLaTrifuerza (nº 278)
Valor, Sabiduría y Poder es lo que habéis tenido para encontrar la Trifuerza oculta en el número del mes pasado. Ahí estaba, mimetizada con la flecha del icono de Luigi en el pantallazo de Mario & Luigi: Paper Jam. Ganondorf aún la sigue buscando... Se conoce que está mayor.



Y este mes: Mario Tennis
Pues sí, Mario va a ser el primer personaje pixelado que repite. Esta vez le tenemos en su vertiente más deportiva: así le veíamos en el Mario Tennis de GBC. Si le encontráis escondido en algún lugar de la revista, subid una foto a **#BuscandoaMarioTennis**.

Los + rápidos del mes

- Iago Sampayo
- Mario Navarro Luna
- Lia Hyliana
- AlcanGamer
- Isaac Ruiz
- TheMigueluffy
- Patricia Rincón
- Manuel Martín Vázquez
- Libros Lectureka!
- sora_kh
- Alvinoconvino
- ilGrande
- markos235
- Luuh Gamer
- DaniPro20
- Rodrigo Medrano
- Gema F.B.
- pavlo
- AndreuXHL
- jose luis mañana vol
- Víctor Montes
- Víctor701_
- Inés Becerra
- Guille El Gamer
- Marcos Martínez
- adriandust77



Nintendera del mes

"Le tengo ganas a Xenoblade Chronicles X"



LUNA DANGELIS

Nombre real: **Cristina**
Edad: **25 años**
Ciudad: **Palma de Mallorca**
Canal de YouTube: **LunaDangelis**

¿De dónde viene tu nombre? ¿Y tu amor por Nintendo?
Mi nombre viene porque soy una chica muy soñadora y siempre estoy en la Luna, jajaja, y dangelis quiere decir "de angeles", porque amo a los angelitos. El amor que tengo a Nintendo viene desde pequeña porque fueron mis primeros juegos, gracias a mis primos que tenían todas las Nintendo.

¿Qué es lo que más te está gustando de Happy Home Designer?
Lo adorable que son los personajes y la cantidad de posibilidades a la hora de decorar, que te permiten sacar toda tu creatividad.

¿Cuál es el juego de Nintendo que más te ha enganchado y cuántas horas le echaste?
Pokémon. No sabría decirte una cantidad exacta de horas, pero puedo asegurarte que he echado muchisimas horas a lo largo de mi vida con cada Pokémon que ha ido saliendo, jajaja.



Le he echado muchísimas horas a cada Pokémon que ha salido.

¿Cómo ves el futuro de Nintendo? ¿Hay algo que esperes con más ganas?
Yo soy mas de disfrutar el ahora y que me sorprendan con el mañana :) pero veremos cuando salga la nueva Nintendo NX. Le tengo muchisisisisimas ganas al Xenoblade Chronicles X.

¿Cuál ha sido la coreografía de Just Dance más difícil a la que te has enfrentado?
La canción "Get Lucky" de Just Dance 2014, tiene unos movimientos de pies que te hacen perder la sincornización y ahí ya la has liado.

¿Y el reto más loco?
Watermellon Challenge. Casi rompemos la mesa de cristal cuando se partió la sandía, lo pase muy mal porque la mesa no era nuestra.

¿Algún mensaje para tus más de 500.000 lunáticos? ¿Qué harás cuando llegues al millón? ¡Piensa que va a quedar escrito!
Uy uy, esto.... ya me has puesto nerviosa, jajaja. Qué decirles que no les haya dicho ya. Los quiero mucho, son mi segunda familia y estaré ahí para sacarles una sonrisa en sus días malos :) Cuando llegue al millón no se qué haré.

¿Cuál es el vídeo más visto de la historia de tu canal?
El mas popular ahora mismo es el Yoga Challenge que hice con mi pareja y tiene unas 854k reproducciones.

¿Qué crees que le gusta de ti a tus suscriptores?
Soy muy loca y natural, me gusta que sientan que soy una amiga. Soy muy agradecida y cercana a ellos, sobre todo cariñosa, cuando les veo les abrazo a todos.



Samus es uno de mis personajes de Nintendo favoritos.

¿Cómo te puede gustar la pizza de espinacas?
Jajajaajaja. Buff, si tú supieras. Me gusta la pizza de espinacas, la de piña, la de dátiles. Por algo soy una lunática, me gusta lo raro y poco común :).

Dime tu juego y personaje de Nintendo favoritos.
Todos los de Pokémon, el Stadium, Snap, Amarillo, Rojo, Plata , etc. Personajes, pues Pikachu, Lugia y Jolteon, y que no sean pokémon, Link y Samus.

¿A qué youtubers nominarías como próximos Nintenderos/as del Mes?
Al señor **Deiak** (canal Deîak X) que, a parte de ser mi pareja, es de los youtubers que más suben Mario Maker.



El alma de la fiesta

Por @Gustarfox

Cuando se habla de Nintendo, no se incide lo suficiente en su verdadero valor diferencial respecto a las demás compañías: su esencia multijugador. No quiero decir que Nintendo tenga las mejores sagas para jugar con amigos. Bueno, sí, eso es exactamente lo que quiero decir. Otras podrán tener consolas más potentes (hasta que NX se pronuncie), modos online masivos y third parties de todos los colores, pero ninguna consigue lo que Nintendo cada vez que voy a casa de unos buenos amigos. Y son mucho menos nintenderos que yo, pero por alguna razón, cada vez que nos juntamos no hay vez que no acabemos jugando a Mario Kart 8, Super Smash Bros de Wii U o enchufando la Nintendo 64 para rescatar el mejor Mario Tennis de la saga. Y como nos pongamos con Goldeneye 007 o Perfect Dark, apaga y vámonos, pero cuando acabe la maratón de vicio, mejor. Sin ir más lejos, el día que atrasaron la hora, sacamos la GameCube y nos pasamos toda la madrugada recordando por qué F-Zero GX es lo mejor que ha hecho Sega mientras comentábamos lo difícil que lo tendrá ese esperanzador FAST Racing NEO para hacerle Black Shadow, digo sombra. Y ya si hablamos del multijugador en los viajes, 3DS se convierte en una herramienta tan imprescindible como un smartphone con Miitomo: al infalible Luigi's Mansion 2 ahora añadiré este genial Tri Force Heroes que tanto me recuerda al gran Four Swords. Y al final, cuando vuelvo a casa, resulta que, una vez más, el alma de la fiesta ha vuelto a ser Nintendo.

La tienda de Madame Sastria



Ya nos vamos conociendo, ¿verdad? Además los los disfraces de Tri Force Heroes, este mes te traigo otra clase de artículos que te van a encandilar.



20,00 euros

El 27 de noviembre llegan estas dos nuevas cubiertas de Yoshis de colores y Mario pixelado para New Nintendo 3DS, aunque si te fijas, esta última incluye personajes de todas las sagas. ¿Con cuál te quedarás?





34,00 euros

¿Habéis visto algo más molón que las figuras articuladas Nendoroid? Link de Majora's Mask con sus máscaras y otros complementos, Toon Link de Wind Waker con espada, escudo y contenedor de corazón, Entrenador Pokémon y Canela.



9,50 euros

Mario, Peach, Toad y Estela Gato de Super Mario 3D World están arañando tu puerta para que les dejes pasar: ¿podrás resistirte a ellos? Son de Sanei y están a 9,50 euros la unidad en Amazon.com, si introduces "Sanei cat" en la barra de búsqueda.

19,32 euros

Guarda tus juegos y stylus de 3DS y DS en este precioso barril de Donkey Kong fabricado por PDP con licencia de Nintendo. Tienen ranuras para 8 juegos y se venden en Amazon.com (busca "DK barrel"). ¡Corre, que ruedan!



60,00 euros

Esta sudadera hyliana hará que las madres confundan a Link con Zelda, porque es para chicas. Buscad "Zelda sweater" en Amazon.com. Es preciosa, ¿eh?



75,50 euros

¿Una NES Zapper reconvertida en lámpara para tu escritorio o mesilla de noche? ¡Deme diez! Bueno, o sólo una, que no son baratas. También la tienes en rojo, buscando "Zapper lamp" en www.etsy.com.



35,90 euros

Guarda tus ítems en esta elegante bolsa con el escudo hyliano, que puedes encontrar en Amazon ("Zelda bag"). Las hay de muchos más tipos.



*Los precios no incluyen gastos de envío.



El Cartero

Como cada mes, respondemos a vuestras dudas más interesantes.

Patricia Bernardo

Estoy pensando en comprarme New Style Boutique 2 para 3DS. ¿Será compatible con amiibo?

La respuesta es sí. Además de ser compatible con figuras como la de Canela, se acaban de anunciar otras tres más: Samus, Sheik y Estela, que desbloquearán unas gafas, bufanda y vestido, respectivamente, que emularán a las prendas originales de las tres damas. Aquí un ejemplo:





José Manual Vergara

¡No queda nada para el concierto de Zelda! ¿Creéis que volverán a España? ¿Vais a ir?

No sólo vamos a ir, sino que ya estamos en el palacio de Vistalegre, pues el concierto de Madrid es justo el día en que sale la revista, y en Barcelona un día después. Desde luego va a ser una experiencia inolvidable y, por si acaso no vuelve a repetirse, ¡aún tenéis unas horas para sacar entradas! Ojalá vuelvan a pasarse por España...



Leticia Roca

He visto que van a lanzar Toki Tori también en 3DS. No lo he jugado en Wii U, ¿me lo recomendáis?



Si te gustan las plataformas y los puzles, es una apuesta segura para darle al coco. Aunque para desafiante, The Bridge, de la eShop de Wii U. Muy recomendable si te van los retos de ingenio.

Alfonso Cano

¿Qué os ha parecido el anuncio de Miitomo? Yo esperaba un Mario.

Como aplicación de red social, es interesante el enfoque comunicativo, las posibilidades de personalización de los Mii y el hecho de que sea gratis (sin contar los accesorios de pago). Aunque habrá que esperar a marzo de 2016 como pronto (no hay fcha oficial en España), puede dar





juego si se le saca partido, aunque será el telonero de futuros títulos. ¡Y no olvidemos Pokémon Go!

Gonzalo Vals

¿Podremos jugar con las Octoamazonas en Splatoon algún día? Me encantaría.

No paran de circular rumores sobre ello, pero ninguno tiene visos de verosimilitud. Pero quizá Nintendo tome nota de vuestras peticiones. No sería la primera vez que ocurre, ciudadanos de Términa.

Óscar Garrido

Es una pena que hayan retrasado Star Fox Zero hasta el año que viene, era de mis más esperados. ¿Se sabe algo nuevo de él?

Pues sí, gracias a su web oficial (starfoxzero.nintendo.com), sabemos que habrá funciones online con toda seguridad (aún no sabemos si modo online o posibilidad de subir mensajes a Miiverse) y compatibilidad con amiibo. Ah, y también puedes descargar fondos de escritorio:

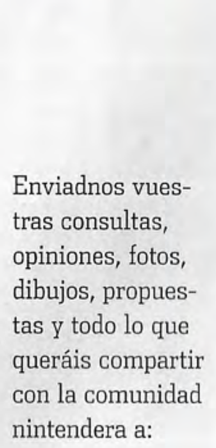


Miguel Montesinos

¿Es muy necesario pasarse el primer Xenoblade para entender la historia de Xenoblade X?

Son independientes y no será imprescindible jugar al de Wii, aunque no podemos dejar de recomendártelo tanto como X, que ya ha sido elegido Mejor RPG de la Paris Games Week 2015.





Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com



El microanálisis

¡Este mes, Tri Force Heroes y Happy Home Designer!



Manuel M. Vázquez @boladenieve08
Happy Home es un spin-off divertidísimo, y eso que no soy tan fan de Animal Crossing. Si quieres ser un buen decorador, recomendado. **100**



Kenzo Tenma @DesdeHyrule
Tri Force Heroes es la aventura cooperativa que faltaba en 3DS: compartirás éxitos y cabreos con tus compañeros de armario. **89**



Carlos Lema @carlitosL7
Happy Home ofrece gran libertad y variedad en el diseño; muy divertido si te va este tema, aunque se vuelve repetitivo. Buen spin-off. **85**



CarGol7 @CarGol7_
Tri Force Heroes es un juego precioso, entretenido y muy, muy divertido, sobre todo si lo juegas con amigos. **87**



TheMigueluffy @Migueluffy
Happy Home Designer es juego innovador en la saga y entretiene para meses, pero resulta ser un poco repetitivo y no es variado. **89**



Juan Jesús @binario22
Triforce Heroes: jugar online mola mucho, aunque lo de los trajes me ha dejado frío. Cooperar sí o sí para avanzar es su baza. **85**



Carpevi @Carpevi8
Tri Force: el juego online llega a Hyrule con una aventura cooperativa, consiguiendo aún más diversión junto a 2 amigos en local. **85**



Santi Tubio @santitubio
Happy Home: Tremendamente polifacético y divertido, tanto como la inusitada cantidad de vecinos cuyas casas podemos decorar. **90**



Friki Català @friki_bcn
Tri Force Heroes no me convence: duración tirando a corta, *trolls* online, sin modo para dos jugadores ni un jugador en solitario. **60**

La gran pregunta

¿Cuál sería el juego ideal de Nintendo para móviles?



Fran Escabias @Fran_Saga
Un WarioWare: Touched!, sin duda alguna. Juego de partidas rápidas, frenético y de toques en pantalla. Ideal para móvil y tablet.



Paluding @Paluding
Uno tipo Mario Vs Donkey Kong estaría chulo, colocando cosillas en la pantalla y viendo cómo las pasan los muñecos, a lo Lemmings.



PalmaSoft @PalmaSoft
Creo que Animal Crossing se presta mucho a los móviles. Con eventos o acciones que vayan determinados por el horario.



Fermín Gamboa @fermingamboa
Un Luigi's Mansion usando la realidad aumentada del móvil para encontrar fantasmas en nuestra propia casa.



Ricardo L. Morell @Nintendonyer
Un nuevo F-Zero sería perfecto para móviles: posibilidad de control táctil o giroscopio, gráficos poligonales y torneos online.



Pavro @Pavrogold
Un Mario Kart que use el giroscopio del móvil o un Kid Icarus con fases sobre raíles como en Kid Icarus Uprising.



Veilmurder @Veilmurder
Fire Emblem sería perfecto. Cada equis minutos tendría varios turnos en un mapa lineal con personajes adicionales de pago.



Hosmax @salva_crafting
Sería interesante un RPG como Mario y Luigi, ya que la mecánica funcionaría bastante bien en el móvil y los controles serían fáciles.



Ayose @HumaWorld
Yo lo veo muy claro: un juego como Candy Crush pero con objetos de la saga Mario. Enganche máximo.



La adivinanza

"Mi presencia es impactante; proteger, mi cometido. Si no recuerdas mi semblante, es que bien no me has leído".

Si sabes quién soy, prueba suerte en Twitter usando #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado era **Totakeke**, de Animal Crossing. De ahí la pista "te regalo una can-ción". ¡Felicidades por acertar, **@Migueluffy**!



Menuda sorpresa se llevaron los madrileños en el Metro de Moncloa: un genial aperitivo orquestal del concierto de Zelda que se celebra en España estos días.

El Tablón

La galería de arte para quienes no sólo saben dibujar.

El Héroe del Pienso
por li-kovacs

SNES All-Stars
Por Zoki64

Epona a motor Por Christoph Ruf

Zapatillas de Pegaso
Por BecauseimJay

Rayos de plasma
Por MegaUltraSuper

Nintendogs 64
por Anónimo

Samusteampunk
Por Compulsif

A Link to the Future
Por Fanboy30



Nintendo Selects

Por Roberto Ruiz Anderson

Con cada consola, a todos se nos quedan siempre ciertos juegazos en el tintero que por un motivo o por otro no llegamos a tener en su día. Por eso, gamas a precio reducido como Nintendo Selects (que desde la antigua Wii toma el relevo de la línea Player's Choice de anteriores consolas) son muy de agradecer. Es una gran noticia que los Nintendo Selects lleguen a 3DS (en DS no hubo), y aunque de momento sólo incluya seis juegos seguro que se añaden más en el futuro, y los que ya hay son muy atractivos. Sin duda, el que más destaca de todos ellos es Zelda: A Link Between Worlds, uno de los mayores imprescindibles de 3DS que nadie debería perderse, y mucho menos ahora a mitad de precio. De los otros cinco, me gustaría reivindicar especialmente Mario Party: Island Tour, un juego incomprendido por muchos pero que a mí siempre me ha encantado: la variedad de sus tableros, cada uno con diferentes reglas y mecánicas, me pareció acertadísima, y la posibilidad de usar el multijugador con un solo juego en modo descarga multiplica su valor. Eso sí, sólo podréis disfrutarlo en su justa medida con amigos que tengan sus propias 3DS. Tenéis información de todos los Nintendo Selects de 3DS en un reportaje de este número, ¿cuáles se sumarán próximamente? Y la gran pregunta: ¿cuándo llegará esta fantástica iniciativa a Wii U?





HAPPY HOME DESIGNER

¡Hola de nuevo queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tendremos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa, y veremos pequeñas curiosidades que Happy Home Designer trae consigo. ¡Eh! Y no nos olvidamos de vuestros geniales dieños, los cuales tienen su hueco aquí.



CURIOSIDADES CROSSINGERAS



TU CARA ME SUENA

En HHD no sólo decoramos las encantadoras casas de los vecinos de nuestro pueblo, también hacemos Encargos Especiales que nos traerán vecinos de otras conocidas sagas, como por ejemplo el monísimo Felyne de la saga Monster Hunter.



FIEBRE AMIIBO

La fiebre amiibo ha llegado también a HHD. Si tenéis el amiibo el Aldeano conectadlo a vuestra consola a través del teléfono amiibo y os regalará esta estatua "amiibo Aldeano dorado" al instante, para que la useis siempre que queráis en vuestros encargos.



MARIO KART

Adoramos encontrar guiños en todos los juegos, y en Happy Home Designer hay uno muy gracioso. Si en la casa que estáis decorando, ponéis el "ambiente urbano" y esperáis un poquito, escucharéis el sonido de los caparazones de Mario Kart a punto de golpearos.





EL ENCARGO DEL MES

¡Este mes, tenemos un súper encargo! Un vecinito que ha dado por finalizada una vida llena de caos y adrenalina para cambiarla por la calma y el bienestar de nuestro pueblo. En su época, fue el mejor superhéroe que el mundo ha conocido. Arañaba a los malvados con sus feroces garras y los ahuyentaba con sus terroríficos maullidos. ¡Hablamos del legendario Gatomán!



Construiremos su merecido paraíso en un acantilado lejos del ruido y el movimiento de los demás vecinos. Si lo que necesita es paz, una casita retirada es el lugar perfecto para que nadie le moleste demasiado. A los gatos les encanta la intimidad.



Elegiremos dos pisos para la distribución de la casa. Pero no será primer y segundo piso, si no un primer piso y un sótano. Gatomán se siente seguro si duerme en un sótano donde sea difícil de acceder como si fuese una Catcueva.



Escogeremos un castillo con la teja pizarra granate, la fachada chalé negra y una puerta arco oriental. Y la valla con enredaderas, que va de perlas con el estilo de la casa. Me estoy pensando convertirme en heroína para tener una igual.



Después, pondremos un radar en 3D con Lámparas Uno en dos esquinas, sobre una estera helipuerto. Una mesa de terraza negra con sillas a rayas en otra estera igual. Y colocaremos un ciclomotor que le vendrá genial para recordar viejos tiempos.



Dentro, elegiremos la pared de cemento y el suelo de exposición para convertir el primer piso en una base secreta. Aunque no será tan secreta si invita a algún vecino, pero ya sabéis que estos gatos no se rigen por la lógica.



Para una verdadera base, necesitaremos cuadros de mandos de diferentes tamaños con una tele plana de pared para estar al tanto de todo. Quiere dejar su trabajo de lado pero estará pendiente de lo que pasa en el mundo. Algo no cuadra...



En el centro colocaremos un radar en 3D. A los lados, dos mesas futuristas con un portátil y un radiocasete. Y por último pondremos dos hologramas en la entrada. Ya hemos terminado el primer piso y ha quedado digno de un gran superhéroe.



¡Un momento! Ese súper traje no va ahí, debería de estar en una caja porque, en teoría, no va a volver a usarse. Esto empieza a olerme raro. Creo que nuestro amiguito "jubilado" no nos ha dicho toda la verdad sobre dejar la vida de superhéroe.



Nos centramos ahora en el sótano, o la Catcueva de Gatomán. Para la pared escogeremos el papel, pared rascacielos, y para el suelo la moqueta de tubos. Así tendrá la sensación de seguir velando por el mundo hasta cuando duerme.



La cama futurista estará junto a otra mesa futurista con un cuadro suyo, y en ese lado de la pared una tele plana. La parte del aseo es importante, porque salvar al mundo te puede dejar hecho un asco, por lo que la cabina de ducha será perfecta para él. Y a su lado un inodoro con un lavabo tradicional.



Si un día normal de trabajo da mucho hambre, imaginaos salvar al mundo. Al volver a casa se comerá hasta las paredes, así que una moderna isla de cocina con un gran frigorífico le vendrá de perlas para preparar comidas. Y... ¡la Catcueva está terminada! Sólo queda ver si a Gatomán le ha gustado.



¡Le ha encantado! Gatomán está asombradísimo con su nuevo hogar. Le ha gustado tanto, que nos ha confesado que eso de dejar de ser un héroe gatuno no se lo creía ni él y que volverá a las andadas mañana mismo. Ayy, gatito, si ya te veíamos venir.

PLAN DE DESARROLLO: CAFETERÍA

Nuestros vecinos necesitan un lugar para poder relajarse tomando un té o un café para recargar pilas y seguir trabajando duro. Así que Canela ha venido a nosotros para que le ayudemos a llevarlo a cabo. ¡Allá vamos!





Distribuímos varias mesas terraza metal rojas con sillas modernas rojas, y en la entrada, un mostrador con caja registradora. Después, colocamos varias vitrinas con diferentes dulces y por último el papel de pared con ventanas dibujadas para dar un aspecto clásico pero acogedor. Añadimos pequeños detalles que cualquier cafetería normal tendría y ya está. Por fin, tenemos una cafetería acogedora y elegante en nuestro pueblo en la que podemos quedar para tomar algo. ¿Os apuntáis mañana? Estaré por allí tomando un bollito para matar el gusanillo.

DISEÑOS DE LO

Si queréis presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mandanos

DISEÑADOR DEL MES SHEILA







Sheila (@SheilaJCN), ha decorado de una forma alucinante el hotel que Canela le pidió para el plan de desarrollo. Como podéis aprediar, se ha inspirado en Pokémon para hacer un hotel único. La recepción es la caña. La pared tiene pokeballs y también cuadros con las evoluciones de Eevee. Las habitaciónes también están decoradas a lo grande, las paredes, el suelo todo con diseños de Pokémon, hasta las sábanas tienen la imagen de Pikachu. Sheila se ha currado muchísimo este gran hotel, al que ya estoy pidiendo una reserva no para unos días. Visítalo con el código 0998-7749-408.

LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos camisetas y vestidos geniales!

















Esta camiseta de Splatoon es la última moda en la Plazuela Calamar.





S LECTORES

us diseños por Twitter usando el hashtag #diseñosACrevistanintendo, o por mail a revistanintendo@gmail.com.

MONSTE




Monste (@Utesa73), ha decorado el encargo de Camila (código: 0904-7789-367). Llegar a su casa a través del puente ha sido increíble, y el interior nos ha deslumbrado por tanta elegancia clásica y estilo.

CRISTINA




Cristina (@criscorderol), ha decorado el encargo de Ladino (código 0706-7759-048). Ese jardín tan primaveral nos ha enamorado. Y el interior nos parece sumamente hogareño. Ese gatito tan adorable le da puntos a la casa.

ALEJANDRO




Alejandro Borrego (@AleBXB), ha decorado el encargo de Mariló (código: 0991-7794-380). Esta casita rural es perfecta para los que adoran la calma tras un día de trabajo. Ideal para vivir o para pasar unos días desconectando.

LILI CROSSING




Lili Crossing, (@LiliCrossing1), la famosa youtuber, nos manda el encargo de la tarjeta amiibo de Canela (código 0705-7704-425). ¡Qué jardín más majo con ese empedrado! ¡Qué interior tan acogedor! Esta chica vale.

ÁNGEL




Ángel G.A. (@NewLeafang) ¡ha creado la redacción de nuestra revista tal como él la imagina! Y no anda desencaminado, porque adornos nintenderos tenemos muchos. El detalle de poner la portada de alfombra es magistral.

ÁNGEL (SÍ, OTRA VEZ)




Pues sí, Ángel G.A. (@NewLeafang) también nos ha mandado su Cafetería (código 0705-7704-425). Como aficionado del Córdoba C.F., él y los habitantes de su pueblo ven allí el fútbol. ¡Con ese pedazo de tele y esos altavoces!

Camiseta de Totakeke, te sentirás como un verdadero DJ con ella.

Este vestido de Estela te permitirá conquistar cualquier galaxia que quieras.

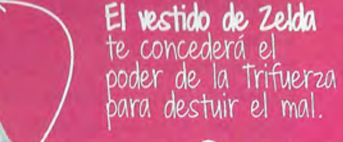
El vestido de Zelda te concederá el poder de la Trifuerza para destuir el mal.














Segunda y última entrega de consejos y estrategias para este pokéjuego de puzzles. Te enseñamos a afrontar las fases especiales y a usar las Megaevoluciones. ¡Todo lo que necesitas para convertirte en el auténtico maestro!

MEGAEVOLUCIONES

Existen megaevoluciones con efectos muy diferentes. Hay que elegir la más acorde a la fase que quieres superar: algunas barren la pantalla y eliminan interferencias, otras eliminan a ciertos Pokémon...



1.1 MEGA-GENGAR, MEGA-BANETTE Y MEGA-MEWTWO

Gengar está considerada una de las mejores megaevoluciones porque megaevoluciona muy rápidamente y su efecto hace desaparecer todos los demás Mega-Gengar que haya en el tablero, provocando así muchos combos. Sin embargo, el efecto de Mega-Banette o Mega-Mewtwo es bastante mejor porque hace desaparecer hasta 10 Pokémon del mismo tipo que ellos (siempre de una misma especie). El problema que tienen estos dos últimos es que tardan bastante más en megaevolucionar, pero son muy buenos si se combinan con Pokémon con la capacidad Megafuerza o si se utiliza el potenciador de Megainicio. Pero debes tener en cuenta que estas megaevoluciones no te ayudarán demasiado en fases con muchas interferencias.



1.2 BARRIDOS HORIZONTALES Y VERTICALES

Pokémon como Kangaskhan, Lopunny o Lucario, al megaevolucionar tienen el efecto de barrer todo el tablero en vertical u horizontal. Estas megaevoluciones deben alinearse de la forma opuesta a su efecto para aprovecharse al máximo, en el caso de Lucario hay que alinearlo horizontalmente porque barre el tablero de forma vertical. Son muy útiles para acabar con las interferencias, pero tienen la pega de que muy rara vez consiguen generar algún combo. Valora si te convienen.



1.3 MULTIPLICACIÓN

Algunas megaevoluciones tienen el efecto de multiplicarse por cada línea que hacen y así generar muchos combos que en ocasiones llegan a limpiar casi todo el tablero. Este es el caso de Mega-Slowbro, el cual crece hacia arriba y debemos intentar usarlo entonces cuando haya bastantes Mega-Slowbro en la parte inferior y alineando uno de la parte superior que ya no podría crecer más. Lo mismo habría que aplicar sobre Mega-Heracross, teniendo en cuenta que éste crece hacia la izquierda y por tanto debemos usarlo cuando haya muchos Mega-Heracross en la zona derecha y alineando uno que esté en la parte y no pueda crecer más. Un caso bastante diferente es el de Mega-







Blaziken, que coloca 3 Mega-Blaziken sobre otros Pokémon de tipo Fuego que tengamos en el tablero, permitiéndole generar bastantes combos si llevamos un equipo completamente de tipo Fuego.



1.4 BARRIDOS CON FORMAS

Estos barridos son bastante eficientes porque a diferencia de los horizontales y verticales no requieren que alineemos los Pokémon en una posición determinada y su efecto hace que sea más fácil generar combos por ser bastante asimétrico. Existen varias formas, como el círculo de Sableye, las diagonales de Mawile y Garchomp, los rayos aleatorios de Ampharos, Manectric o Latias, la V de Glalie y las formas ampliadas de Pokémon como Audino, Altaria o Blastoise.



1.5 MEGATURBOS

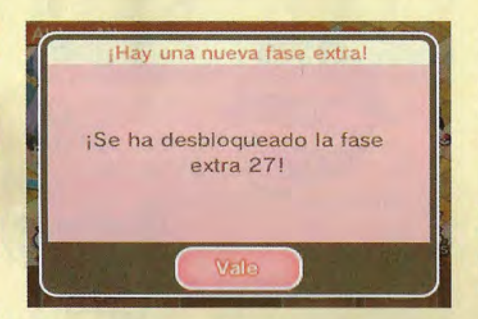
Los Megaturbos son unos raros caramelos que le puedes dar a cada Pokémon para que tarden menos en megaevolucionar. No todos los Pokémon tardan lo mismo en megaevolucionar y por eso mismo no todos tienen el mismo límite de Megaturbos, así aquellos que menos tarden en megaevolucionar (como Gengar) podrán usar menos Megaturbos. Cada Megaturbo restará un Pokémon a unir para la megaevolución y su efecto será permanente a diferencia de los potenciadores que compramos antes de comenzar una fase.

A continuación clasificamos las megaevoluciones disponibles actualmente según la cantidad de Pokémon que tenemos que unir para que megaevolucionen:

Muy rápidos (entre 10 y 15): Gengar, Blaziken, Audino, Lucario y Venusaur.
Rápidos (entre 16 y 19): Kangaskhan, Lopunny, Charizard, Slowbro, Blastoise y Glalie.
Medios (entre 20 y 22): Manectric, Heracross, Mawile, Sableye, Sharpedo, Altaria y Latias.
Lentos (23 o más): Mewtwo, Aerodactyl, Garchomp, Ampharos y Banette.

FASES EXTRA

A medida que se consiguen Niveles S en las fases normales (los de las fases extra y especiales no cuentan) se van desbloqueando diferentes fases extra. Cuidado: aquí juegas por tiempo, no por turnos.



Como te hemos dicho, en estas fases hay que tener en cuenta que es fundamental la velocidad de tus movimientos porque son por tiempo y no por turnos. A diferencia de las otras, aquí se puede también intercambiar Pokémon aunque no se provoque ninguna línea con el movimiento realizado, lo que permite alinear más fácilmente de 4 ó 5 Pokémon y mantener el combo si se alinean líneas rápidamente. Cuando te sumerjas en estas fases, comprobarás que se tratan de retos realmente divertidos y emocionantes. ¡Que las disfrutes!

Actualmente estas son las Fases Extra disponibles y los requisitos para desbloquearlas, aunque se irán ampliando con nuevas actualizaciones:

Absol:	12 Niveles S
Rotom:	12 Niveles S
Lucario:	12 Niveles S
Articuno:	20 Niveles S
Zapdos:	25 Niveles S
Moltres:	30 Niveles S
Venusaur:	35 Niveles S
Blastoise:	40 Niveles S
Charizard:	45 Niveles S
Dragonite:	50 Niveles S
Sceptile:	55 Niveles S
Blaziken:	60 Niveles S
Swampert:	65 Niveles S
Entei:	70 Niveles S
Suicune:	80 Niveles S
Raikou:	85 Niveles S
Heatran:	95 Niveles S
Xerneas:	100 Niveles S
Yveltal:	110 Niveles S
Mewtwo:	150 Niveles S
Genesect:	180 Niveles S
Chessnaught:	191 Niveles S
Delphox:	195 Niveles S
Greninja:	200 Niveles S
Terrakion:	215 Niveles S
Virizion:	215 Niveles S
Cobalion:	220 Niveles S



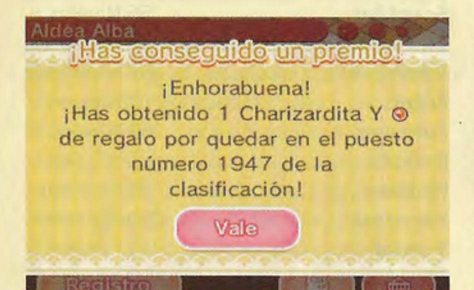
FASES ESPECIALES

Cada semana Pokémon Shuffle recibe fases especiales disponibles durante un tiempo limitado. Se descargan utilizando la función de Registro y suelen renovarse los lunes o viernes a las 8 de la mañana.



3.1 FASES GRADUALES

En las fases graduales la dificultad de la fase irá aumentando cada vez que se supera, y también aumenta la facilidad de captura del Pokémon que la protagoniza, sin influir el número de turnos restantes. Tras superar ciertos grados de dificultad se van recibiendo diferentes premios entre los que se incluyen potenciadores útiles como Megainicio o Frenainterferencia, pero también Megaturbos o incluso Megapiedras en algunas ocasiones. Debes tener en cuenta que no todos los premios se indican en la información de la fase, hay más premios secretos que en ocasiones llegan incluso hasta el grado de dificultad 200.



3.2 FASE CLASIFICATORIA

Este tipo de fases suele durar una semana y permiten conseguir una megapiedra exclusiva a los jugadores que mejor puntuación consigan, recompensando además con un Megaturbo a aquellos que queden entre los primeros puestos. Para conseguir una buena puntuación es imprescindible utilizar todos los potenciadores, así se evita que se pueda repetir mucho la fase. La primera vez que se hace una de estas fases es por tiempo límite, pero cuando se repiten pasan a ser por turnos.



3.3 POKÉMON DEL DÍA

En esta fase encontraremos cada día un Pokémon diferente de lunes a viernes (los fines de semana se descansa). Estos Pokémon no se pueden conseguir en las fases normales, por lo que hay que estar muy atento para no dejar escapar a ninguno de ellos. Por suerte, las fases de este tipo suelen estar disponible durante un mes. ¡Tienes algo de tiempo!



3.4 SAFARI POKÉMON

Estas fases sólo permiten el uso de tres Pokémon y es fácil hacer muchos combos en ellas, aunque no sabes a qué Pokémon te vas a enfrentar y es por tanto difícil elegir qué Pokémon usar. Los Pokémon que te salen dependen del Safari que esté disponible en ese momento y algunos son más raros que otros. Especialmente son raros aquellos que se encuentran en su etapa final o tienen megaevolución. También parece que rara vez puede salirte algún Pokémon misterioso como Phione en este tipo de fases.



3.5 PRUEBA DE OBJETOS

En este tipo de fases todos los objetos potenciadores son gratis, por lo que no hay motivos para no usarlos. Por lo demás es una fase normal en la que podremos atrapar al Pokémon que la protagoniza generalmente con bastante facilidad gracias a esas ayudas que nos dan.





GUÍA DE FASES PREDEFINIDAS

Algunas fases de Pokémon Shuffle están predefinidas y se pueden completar fácilmente si descubres el movimiento más acertado. Aquí tienes cómo completar muchas de ellas con uno o dos movimientos.



4.1 FASE 14: TORCHIC

Esta fase tiene muy pocos turnos, pero es muy fácil de superar con Pokémon eficaces simplemente si en el primer movimiento intercambias el segundo Pokémon de la primera columna por el último Pokémon de la cuarta columna.

4.2 FASE 16: NIDORAN (HEMBRA)

En esta fase se pueden eliminar fácilmente todos los bloques de piedra y los Nirodan Hembra si como primer movimiento se mueve el Nidoran Hembra de la tercera fila y tercera columna por el Pokémon de la segunda fila y quinta columna.



4.3 FASE 51: MAWILE

Esta fase sólo tiene 3 turnos, pero se completa fácilmente moviendo el tercer Pokémon de la tercera columna sobre el cuarto Pokémon de la cuarta columna.

4.4 FASE 59: IVYSAUR

Parece bastante obvio que en esta fase el mejor movimiento posible es colocar el segundo Pokémon de la segunda columna sobre el quinto Pokémon de la quinta columna. Eso debería bastar si se usan Pokémon fuertes.

4.5 FASE 66: COMBUSKEN

El mejor movimiento para derrotar al escurridizo Combusken es mover el último Pokémon de la tercera fila sobre el cuarto de la cuarta fila. Eso eliminará los bloques de piedra y creará bastantes combos.

4.6 FASE 88: CHANSEY

Chansey es uno de los Pokémon con más Puntos de Salud en los juegos de Pokémon, pero en Pokémon Shuffle caerá en un turno desplazando a la derecha el tercer Pokémon de la segunda fila.



4.7 FASE 107: MISDREAVUS

En esta fase la mejor opción es intercambiar el primer Pokémon de la cuarta columna por el quinto de la última columna. Eso debería completar la fase en un solo turno.

4.8 FASE 123: FLAREON

Esta fase es muy sencilla, simplemente hay que eliminar primero la quinta fila y luego la segunda fila, de esta forma luego se harán solas todas las columnas de Eevee y Flareon completando la fase.



4.9 FASE 128: FROSLASS

Esta fase es bastante complicada si no eres capaz de ver los combos que se van a originar al caer las líneas de arriba. Es tan sencillo como colocar el primer Froslass de la última fila entre los dos Froslass de la quinta fila.

4.10 FASE 149: HAXORUS

Esta fase es la única en la que no importa qué Pokémon lleves porque no saldrá ninguno de tus Pokémon. En esta fase tendremos además el número de turnos justo para superarla y recibiremos Nivel S simplemente por hacerlo. Tendremos que mover solamente los Pokémon de la tercera fila intercambiando el de la tercera columna por el de la segunda, luego el de la tercera por el de la primera, después el de la última por la tercera, el de la quinta columna por el de la tercera y por último el de la cuarta columna por la tercera. Una vez hecho esto veremos que los bloques de metal desaparecen y todas las columnas con ellos.



4.11 FASE 155: SMEARGLE

Con un solo movimiento puedes deshacerte de todos los molestos Smeargle del tablero y hacer suficientes combos para acabar con él en un turno. Solamente tienes que mover el tercer Pokémon de la cuarta columna sobre el Smeargle de la quinta columna.



4.12 FASE 178: TANGELA

En esta fase está claro el movimiento a realizar, ya que tenemos a varios Tangela perfectamente colocados para que movamos el de la última fila justo una posición hacia arriba y desaparezcan todos completando la fase.

Próximo número



Disney Infinity 3.0

El Despertar de la Fuerza

¡Llega la nueva película de Star Wars y su play set para Disney Infinity 3.0! Un número especial con concurso y póster de regalo, en el que te contaremos todo sobre El Despertar de la Fuerza y repasaremos los mejores juegos de Star Wars.



Y ADEMÁS TODO ESTO...





Animal Crossing amiibo Festival
El juego de tablero de AC llega a Wii U con toneladas de diversión



Mario & Luigi Paper Jam Bros
Analizamos el rol más esperado de 3DS

Xenoblade Chronicles X
Jugamos y puntuamos el aspirante a mejor juego de Wii U

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado, Clara Castaño, Javier Parrilla.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial





Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€

¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis



¡La versión de Wii U ***TOTALMENTE GRATIS!***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso